STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

The Last Tinker: City of Colors

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

MIDDLE-EARTH™ SHADOW OF WAR™

Középfölde nem nyugodhat, míg a gonoszt végleg el nem üldözzük, ehhez pedig meg kell vívjuk a legvégső háborút. Bemutató 6 oldalon.

DESTINY 2 BEMUTATÓ

Végre PC-re költözik az Activision

PREY TESZT

Hosszú idő után tért vissza a Prey,

ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND TESZT

Medvék, gombák és vulkánok – isten

STEEL DIVISION: NORMANDY 44 TESZT

Ismét visszatérünk a második vi-

PC GURU 2017. 06.
9 771217 638003 17006
1995 Ft - 6,99 EUR

25 ÉVES A PC GURU
JUBILEUMI PC GURU SHOW

2017. JÚLIUS 15., HUNGEXPO, BUDAPEST

A PC GURU MAGAZIN FENNÁLLÁSÁNAK 25. ÉVFORDULÓJA ALKALMÁBÓL A SZOKOTTNÁL NAGYOBB LÉLEGZETVÉTELŰ RENDEZVÉNNYEL VÁRUNK BENNETEKET. A PC GURU SHOW 25-ÖN KÜLÖN SZÍNPAD ÁLL MAJD A GURU-CSAPAT RENDELKEZÉSÉRE, AHOL EGÉSZ NAP JÁTÉKBEMUTATÓK, KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉSEK ÉS ELŐADÁSOK VÁRJÁK AZ ÉRDEKLŐDŐKET. EZEN FELÜL TALÁLKOZHATTOK A MAGAZIN SZERKESZTŐIVEL, CIKKÍRÓIVAL, AKIK A KÉRDÉSEITEKRE IS VÁLASZOLNI FOGNAK.

PC GURU 25 – ÜNNEPI SZÁM, 132 OLDALON

A JÚLIUSI PC GURU MAGAZIN A SZOKOTTNÁL NAGYOBB TERJEDELEMMEL VÁR BENNETEKET. AZ ÚJSÁGBAN MEGSZÓLALNAK MAJD A GURU VOLT SZERKESZTŐI, CIKKÍRÓI, ÉRDEKESSÉGEKET OLVASHATTOK A SZERKESZTŐSÉGI ÉLET MINDENNAPJAIRÓL, A GURU NEGYEDSZÁZADOS TÖRTÉNELMÉRŐL, SŐT A MOSTANI GURU-CSAPATOT IS KÖZELEBB HOZZUK AZ OLVASÓINKHOZ.

LEGYEN A TIÉD EGY SAMSUNG GAMER MONITOR!

A 25-ÖS ÉVFORDULÓT ÜNNEPLŐ JÚLIUSI (TEHÁT 2017/07-ES) PC GURU MAGAZIN MEGVÁSÁRLÓI KÖZÖTT EGY SAMSUNG LC24FG73FQUXEN GAMER MONITORT SORSOLUNK KI A SAMSUNG MAGYARORSZÁG JÓVOLTÁBÓL. A JÁTÉKBELI RÉSZVÉTEL EGYSZERŰ: MINDÖSSZE LE KELL FÉNYKÉPEZNETEK MAGATOKAT A JÚLIUSI SZÁMMAL, A KÉPET PEDIG E-MAILBEN KÜLDJÉTEK EL A PCGURU@PCGURU.HU E-MAILCÍMRE, „PC GURU 25" TÁRGGYAL (IDÉZŐJELEK NÉLKÜL). A SORSOLÁS PONTOS MENETE A JÚLIUSI PC GURUBAN SZEREPEL MAJD, ADDIG IS ELŐ LEHET MELEGÍTENI A SZELFIKAMERÁKAT.

ÜNNEPELJ VELÜNK TE IS!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/06-os számához steames The Last Tinker: City of Colors PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. JÚNIUS
MÁR CSAK EGY HÓNAP ÉS ITT A 25. SZÜLINAP!

Hát ezt is megértük: már csak egyetlen hónap van hátra a PC Guru 25. jubileumát ünneplő számig, amiről már most elárulom nektek, hogy a szokottnál tartalmasabb lesz: összesen 132 oldallal készülünk, megszólalnak majd benne a Guru korábbi munkatársai, szerkesztői, várhatóak nagy-nagy nyereményjátékok, és mindemellett még az E3-as forgatag is bele fog férni ebbe a nem mindennapi újságba. Személy szerint már most nagyon várom, hogy megmutassam nektek a magazint – de persze addig még nagyon sok idő hátra van, na meg épp a kezetekben tartjátok az épp aktuális, júniusi számot, amit azért 25. szülinap ide-oda, illene bemutatnom.

És be is fogom, méghozzá büszkén, mert annak ellenére, hogy a lapzártánk miatt pont lemaradtunk pár nagy bejelentésről és játékról (rád nézek, Far Cry 5), egy roppant gazdag és tartalmas Gurut tarthattok a kezetekben. Ha már bejelentés, akkor előzetes: 6 oldalon át mutatjuk be a borítónkat is díszítő Middle-earth: Shadow of Wart, amiért nemcsak Miguel lelkesedik, de mindannyian úgy látjuk, hogy a nyárvégi előszezon legnagyobb durranása lehet. Csakúgy, mint a szeptemberben érkező, 4 oldalon át elemzett Destiny 2, ami ezúttal végre PC-re is megjelenik, mi több, a Battle.neten játszhattok majd vele (kösz, Blizzard, ez jó fej dolog tőletek).
Az előzetesek után az Early Access rovaté a porond, ami most is sok-sok érdekes játékot tartalmaz – ilyen a mindenképp kiemelést érdemlő Flight Sim World, ami a kissé megkopott státuszú repülőszimulátorzsánert igyekszik újra életre hívni. Aztán egy kicsit továbblapozva máris a teszteknél találjuk magunkat, rögtön egy 6 oldalas Prey cikkel. Az Arkane játéka lecsúszott a májusi számunkról, de cserébe minden részletre kiterjedő tesztet írtunk róla, közepén egy jó kis Talos-1 térképpel. Friss és ropogós ellenben a The Elder Scrolls Online: Morrowindről szóló tesztünk, amely játék a magazin megjelenése előtt mindössze 2 nappal debütált, illetve a Steel Division: Normandy 44-ről és a Tank Warfare: Tunisia 1943-ról íródott tesztjeink – ez a két utóbbi játék a második világháborús stratégiák főnixszerű feltámadásának bizonyítéka.

A tesztrovat nem merül ki ennyiben, hisz végre megjelent az Injustice 2 és a The Surge is, hogy csak két nagyobb alkotást említsek. Mégis azt mondom, hogy haladjunk tovább, mert sok egyéb érdekességgel várunk benneteket. A hardverrovat 20 oldalán konfigurációajánlóval és egy, az ésszerű gépfejlesztésről szóló cikkel várunk benneteket, illetve bekukkantunk az újgenerációs játékkonzolok motorházteteje alá is (elméletben, persze). A Láthatatlan hősökben ezúttal egy látványtervezővel beszélgetünk, de interjúvégre kapjuk az egyik legelismertebb hazai moddert is. Ha már modok, akkor a S.T.A.L.K.E.R.: Call of Chernobyl bemutatása mellett sem mehetek el szó nélkül, de extra tartalom is bőven akad; Siklara a törölt Prey 2 szomorú történetének járt utána, Böjti pedig 4 oldalon számol be az idei évben várható legérdekesebb horrorjátékokról.

Teljes játékunk a steames The Last Tinker: City of Colors, amely egy 3D-s platformer a jobbik fajtából. Na de nyár van, vár a strand és a sö... fagyi, szóval csak annyit mondok:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

A MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WARBAN ROMLOTT ORGYILKOSKÉNT KASZABOLHATJUK AZ ORKOKAT, MIKÖZBEN MAGUNKAT IS LE KELL GYŐZZÜK – ELÉG BIZARR EGYVELEG. SZERINTETEK MI VOLNA A LEGVADABB/LEGBETEGEBB/LEGRÖHEJESEBB GYŰRŰK URA ADAPTÁCIÓ, AMIVEL ELŐ LEHETNE ÁLLNI?

Chocho
Mindig úgy éreztem, ezek a játékok mellőzik a sztori egyik legjobb szereplőjét, Bombadil Tomát, akinek karaktere köré simán fel lehetne húzni egy szürreális, már-már Pratchett-szerű point-and-click kalandjátékot. Szaladok is menten a Tolkien Társasághoz a jogokért!

Böjti
Furán festene a kínálatban pl. „Az entek varázslatos élete". Ezt a csodálatos fajt kellene istápolni, faóvodába küldve a gyermekeket, szaporítva a felnőtteket (azért a rengeteg ággal mi mindenre lehetnek képesek), plusz néha-néha „lerohanva" Szarumán tornyát. GotY, én mondom.

Chris
Az én játékom olyasmi lenne, mint a Dungeon Keeper, csak épp Balrog lennék. Orkokkal kéne kialakítanom a földalatti világomat, közben mocskos hobbitkákat és tündéket áldoznék egy jobb világ reményében. Ez nem is olyan nevetséges ötlet, gyorsan levédetem!

Peti, a dizájner
Én egy gyerekbarát verzióra gondoltam, ahol az orkokat agyonsimogatni kell, és sárgarépafőzelékkel megetetni, hogy lenyugodjanak, ehhez persze sok répát kell kraftolni. A bossfight pedig egy barlang mélyén lenne, ahol hullahopp versennyel dőlne el a játék.

JohnBart
Miután nekem teljesen kimaradt a Gyűrűk Ura-jelenség (mind a könyvek, mind a filmek, a játékokról nem is beszélve), nem foglalnék állást a témában, de a kérdést elnézve ezután az sem lenne meglepő, ha egy játékban egyszer Postal Dude rakna rendet Középföldén.

Bate
Én mindenképpen egy olyan virtuális főzőprogramra szavaznék, ahol mindenféle középföldi recepteket kell elkészíteni, és egy olyan csavar lenne az egészben, hogy egyetlen hozzávalót lehet csak használni, méghozzá Lembas tündérkenyeret. Szerintem Nintendo 3DS-en hasítana egy ilyen program.

Lor
Szívesen látnék egy olyan játékot, ahol Barna Radagast lenne a főhős. Természetesen egy trippy szimulátorjátékra gondoltam, amiben lenne nyúlfogat-hajtásos, versenyzős rész, Ozorára hajazó erdei ritmusjáték, és gombaszedős kaland a Don't Starve mintájára.

Siklara
A második Hobbit-film óta egy olyan QTE-kkel teli rail shootert várok, ahol Legolassal kell az erős sodrású folyón hordókban leúszó törpök fején ugrálva orkokat lenyilazni, de egy áncsártedes akció-orgiát vagy egy mesterlövész játékot is kinézek a karakterből.

wilson
A kizárólag a sztorit előtérbe helyező élményeket sétáló szimulátornak szokás csúfolni, úgyhogy itt lenne az ideje, ha valaki tényleg csinálna egy tényleges sétaszimulátort. Nem lenne más a feladat, mint elgyalogolni a Megyéből Mordorba - valós időben.

Midnite
Az I Am Bread feldolgozását képzelem el, de szelet kenyér helyett a gyűrűt kell irányítani. A kampány végső célja bemászni a vulkánba, amihez egész Középföldén keresztül kell vonszolódni. Egyes pályákon hobbitok ujjára kell trükkösen felcsusszanni. I Am Ring.

014

ELŐZETES

DESTINY 2

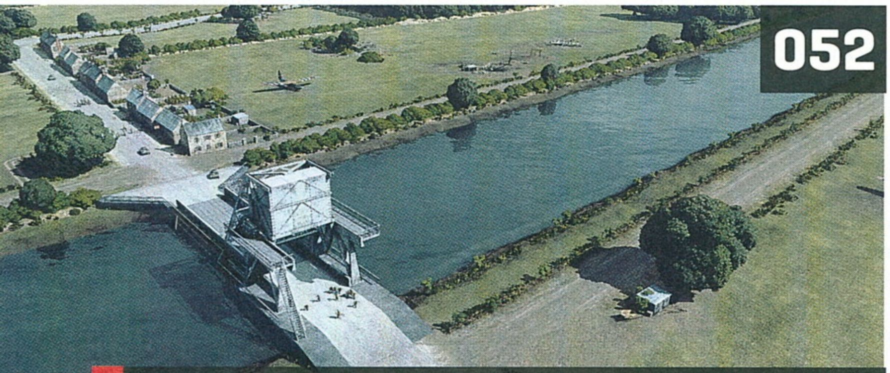
Az első epizódot rengetegen imádták, azonban az csak konzolokra jelent meg... érkezik a folytatás, ami persze jobb lesz, immáron PC-n is.

050

TESZT

MIRAGE: ARCANE WARFARE

Elég volt a középkori vagdalkozásból? A Chivalry alkotói a mesés keletre mentek inspirációért, az eredmény pedig önmagáért beszél.



052

TESZT

STEEL DIVISION: NORMANDY 44

Mindenkinek van kedvenc műfaja, sokaknál ez a II. világháborús stratégia, aminek felhozatala újabb remekművel bővült.

072

TESZT

INJUSTICE 2

Az új istenek ismét egymás fejére estek, egy ilyen összeborulásból pedig semmi jó nem származhat, csak törött végtagok és halálesetek.

Tartalom

ELŐZETES

008 Middle-earth: Shadow of War
014 Destiny 2

EARLY ACCESS

018 Rokh
020 Steam Hammer
022 Edengrad
024 Flight Sim World
026 Earthfall
028 Willy-Nilly Knight
030 Genesia Legacy: Ultimate Domain

TESZT

040 Prey
046 Endless Space 2
048 STRAFE
050 Mirage: Arcane Warfare
052 Steel Division: Normandy 44
056 Bounty Train
058 Impact Winter
060 Tank Warfare: Tunisia 1943
062 The Surge
064 Cities: Skylines - Mass Transit
065 Vanquish
066 The Elder Scrolls Online: Morrowind
070 Farpoint
072 Injustice 2
074 Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentina
075 LocoRoco Remastered

HARDVER

092 Hardver és Tech hírek
094 ÁlomPC
096 New Nintendo 2DS XL teszt
098 Samsung Galaxy S8+ teszt
100 Az időtálló teljesítmény ára
104 Samsung LC32HG70 teszt
105 Razer Turret teszt
106 Konzolgenerációs szakadék
110 HyperX Cloud Revolver S teszt
111 Razer Kraken 7.1 v2 teszt

ROVATOK

032 Horror a jövőben
036 Mi történt a Prey 2-vel?
076 Második kör: Heroes of the Storm
078 Láthatatlan hősök
082 S.T.A.L.K.E.R.: Call of Chernobyl
084 CDante interjú
086 Radar alatt
090 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 062

THE SURGE

Mivel a Lords of the Fallen kifejezetten jól sikerült, sokan várták a fejlesztők újabb játékát. Aztán jött a kerekesszékes fiatalember, a gépek pedig nemcsak az ő testét erőszakolták meg, hanem sok játékosét is... remek ötletek és nagy csalódások két oldalon.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

Szinte a semmiből érkezett a népszerű könyveket és filmeket remek alapnak használó, a mitológiához mégis csak részben kapcsolódó Shadow of Mordor, ami nemeziseinek köszönhetően belerágta magát az ember fejébe. A folytatás is képes lesz erre?

A HÓNAP JÁTÉKA 040

PREY

Rengeteg huzavona és egy lelőtt folytatás (olvasd el sok érdekességet tartalmazó cikkünket a 36. oldalon) után a Prey az alapoktól épült újra, ami egy nem várt eredményhez vezetett. Konkrétan az van, hogy az Arkane alkotása az új System Shock, ami... hé, várjál már, ne lapozz egyből oda, még van egy csomó érdekes cikkünk!

TELJES JÁTÉK:

JX0F45BW570B2YE535YX

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: BWCHWSPU

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. július 15-éig érvényes.

The Last Tinker: City of Colors

MAJOMPARÁDÉ

[ÍRTA MCMACKO] Háromdimenziós platformjátékokkal nem vagyunk túlságosan ellátva, bár vannak újrakiadások, sőt akadnak még olyan fejlesztők is, akik modern eszköztárral próbálnak a bő tíz évvel ezelőtt még népszerű műfajból valami újat és izgalmasat kipréselni. Koru jön, lát, és győztesként hozza vissza a zsáner színeit. Lássuk, mit tud az Utolsó Foltozó!

A Guru teljes verziós játékairól írni mindig izgalmas mulatság. Egyrészt a rovat szerkesztője az egyszerű cikkíró előtt is árnyékban tartja egy darabig a következő havi ingyen-jóságot, másrészről pedig a felfedés pillanata mindig egy külön eseménynek számít. Különösen örültem, mikor Böjti mester belengette, hogy a The Last Tinker lesz a következő teljes játékunk, annak meg pláne, hogy én írhatok róla ajánlót. Az akció-platformerek műfaja ugyanis mondhatni kölyökkorom óta közel áll a szívemhez, másrészről pedig annak idején csak érintőlegesen találkoztam a majomsráccal és Színvároska lakóival. Nem tudom, hogy a kedves olvasó mennyire képzett a zsáner különböző rétegeiben, de mivel a PC platformra csak töredéke jut el a műfaji megjelenéseknek, ezért nem árt gyorsan elhelyezni a Tinkert ebben a nagy üstben. Abban, amelyben Mariótól, Ratcheten keresztül a pszichonautákig bezárólag sokan lubickolnak. Nos, Koru – az Utolsó Foltozó – kalandja átmenetet képez bizonyos stíluselemek között, így egyszerre jelenik meg a játék összképében szinte az összes nagy hivatkozás. Hogy a játék akkor miért nem tudott a klasszikusok fölé emelkedni? Egyrészt a készítő Mimimi stúdiónak közel sem az volt a célja, hogy legyalulja a stílus korábbi nagyágyúit. Sokkal inkább egy könnyen fogyasztható, nem túl komplex, ugyanakkor színes-szagos platformjáték állhatott az elképzelés célkeresztjében.

„Oké-oké, neked adom az ország utolsó PC Guru magazinját, amiért eleve meg kellett verekednem az újságosnál, csak könyörgök, tegyél le!"

#SZIVÁRVÁNYOS

Koru mindennapjait a világ valószínűleg legszínesebb városában tengeti, legjobb barátja, avagy Tin társaságában. A szivárványváros több negyedből áll, amelyek között furcsa versengések, sőt ellenérzések ütik fel a fejüket. Az agresszív vörösök nem nagyon akarnak közösködni a félős zöldekkel vagy a szomorkás kékekkel, de természetesen a szívózás ugyanígy megy vice versa. Az ellenségeskedés azokon a külterületeken sem apad, ahol a különböző népek együtt élnek – ráadásul valami furcsa erőnek köszönhetően a lakók mintha csak napról napra fokozottabb ideg... izé, lelkiállapotba kerülnének. Avagy valami láthatóan készül. Koru persze gondtalanul segíti a városka lakóit, és még a városi futóversenyt sem hagyja ki. A gondok akkor kezdődnek, mikor a kicsi piñatához hasonlító cimboránkat, Tint is lerendezik. A lábadozó muki segítségére egy negyedik árnyalat, a lila lélek siet, aki gyorsan minket is megkér néhány szívességre. És mit ad az ég, mire oda jutunk, hogy jó szándékúan viszonozzuk a segítséget, máris a világra szabadítottuk Fakóságot. Azt a szörnyűséges ősérőt, amely véget vet minden színnek, szétáztatja a papírmasét, kiszürkíti a lakók lelkét... egyszóval valóságos kataklizmaként söpör végig a szivárványos város minden területén. Koruban persze felébrednek a régi ösztönök, hősünk ugyanis az utolsó Tinker, a színek védelmezője, aki a három ősi színlélek felkutatásával képes lehet megmenteni az egykoron ezer árnyalatban pompázó világ lakóit.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Mimimi Productions

MŰFAJ
akció-platformer

INFO

MEGJELENÉS
2014.05.12.

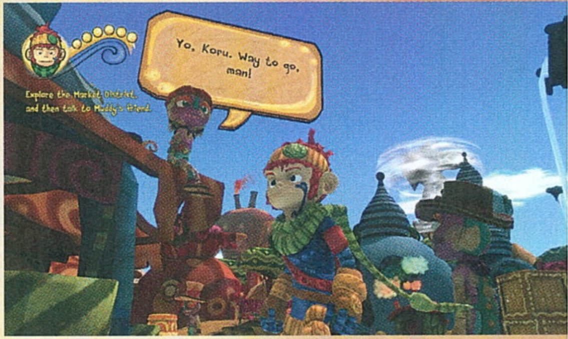
ÁR
19,99 euró, nagyjából 6100 forint a Steamen.

GÉPIGÉNY
2.6 GHz Intel kétmagos CPU, 2 GB RAM, Geforce 8500 GT / Radeon HD4650 vagy jobb, 2 GB szabad tárhely.

Mint láthatjuk, a sztori leginkább gyermeki vonalon mozgolódik, de azért vannak sötétebb pillanatok is, melyeket főleg az idősebbek fognak kiérezni a történetből. Kevés játék foglalkozik a másság gondolatával, a színek és fajok különbözőségének elfogadásával – a Last Tinker megpróbálja ezeket a fajsúlyos kérdéseket elővezetni, és azt kell mondanunk, sikerül az ízlésesség határán belül elmondani nekünk néhány fontos, tanmesés stílusban fogant üzenetet.

#ECSETELÉS

A készítők szemmel láthatóan a hetedik konzolgenerációs akció-platformerek stílusát próbálták követni, amikor a Tinker



KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha probléma okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

mechanikai elemeit összeválogatták. Égszakadás-földindulás, de majomsrácunkkal nem tudunk direkte ugrálni, sokkal inkább rögzített-fix pályákon történik a szökdécselés, már ahol erre szükség van. „Nem is platformer az ilyen!" – gondolhatja az egyszeri olvasó, és részben igaza is van. A készítők viszont nem akartak nagy hangsúlyt fektetni a térbeli feladványokra, vagy a mélységek-magasságok pixelpontos áthidalásából fakadó kérdésekre.

Majmunk kötött pályás ugrándozását időzítős feladatokkal, Sonic-szerű sínicsúszdával, vagy szimplán elágazásokkal bolondítják meg. A felderítés különösen nagy hangsúlyt kap – a jutalmunk pedig harci okosságokra költhető kristályhalom, életgyöngy vagy extra bónuszok, koncepciós vázlatok, effektusok (tükrözött pályadesign, nagy fej effektus stb.) megnyitására alkalmas arany pemzli lehet. A környezetet a készítők mindenféle fejtörőkkel igyekeztek változatossá tenni, és ez javarészt sikerült is nekik. A vissza-visszatérő pöfeteg duó sem csak humorforrásként bukkan fel. A fokozatosan megnyíló szín-erők segítségével a cuki gombagézákból mindenféle spéci mozdulatot húzhatunk elő, így ugraszthatunk vagy például robbanthatunk Biggs és Bomber segedelmével. De a harcoknál is jól jönnek a színek – ha nem lennének a színekből fakadó skill-támadások, és nem nyílnának előbb-utóbb mindenféle kombók, úgy igencsak súlytalan és jellegtelen lenne az egygombos, pozícionálásra és alkalmankénti félrevetődésre alapuló csapdosódás. Ezen jellegzetes mechanikák mellett természetesen eseti, emlékezetesnek szánt mozzanatok, lopakodós, versenyzős, menekülős szekvenciák, vagy elszállós álomszakaszok teszik érdekessé az áramvonalasított, egyszerű játékmenetet.

Szerethető, látványos ugrabugra, aminek fejlesztését a platformjátékok iránti szeretet fűtötte. A műfaj rajongóinak kihagyhatatlan.

#EGYSÉGBENAZERŐ

Nemcsak a játék története miatt emelhetjük ki a fenti közmondást, hanem azért is, mert a Last Tinker technikai megvalósításáért a Unity (Magyarul: „egység".) motor a felelős. A sokak által lenézett technológia már két-három évvel ezelőtt is decens dolgokra volt képes, ezt pedig Koru kalandja is ékesen bizonyítja. Oké, a program messze nem néz ki úgy, mint mondjuk a tavalyi Ratchet és Clank PS4 Prón, de bőven megállja a helyét a zsáner összes többi szereplője mellett. A világ széles spektrumú szűrőn keresztül lett megfestve, a papírmasé stílusban készült tereptárgyak pedig érdekesen elegyítik a Viva Piñata latin-amerikai mesevilágát a pszichedélia és egy mesekönyv kelléktárával.

A Unity pedig mindezt stabilan hozza, relatíve alacsony gépigény mellett. Bár a játék ugye aktuális konzolgépekre is megjelent, a skálázhatóságnak köszönhetően jól teljesít a motor. Mondom egy picit érzékletesebben: azok a szerényebb képességű asztali gépek, esetleg diszkrét VGA-val feleszerelt, munkára szánt laptopok, amelyek az aktuális multiplatform címeket ilyenolyan beállításokkal épp csak elfuttatják, a Tinker alatt szinte szó szerint megtáltosodnak!

Érdemes kiemelni a City of Colors zenéit is, amelyek egészen színvonalas hangszereléssel, és kellemes dallamokkal kényeztetik hallójáratainkat. Szinkront ne várjunk – egész egyszerűen ez a műfaj még most, 2017-ben sem tartja fontosnak a hangaláfestést. Nem csodálkozunk, hogy a Mimimi gárdája is elmismásolta ezt az elvárást. A technikai pontok végére pedig még egy apróság – bár a játék elketyeg billentyűzet és egér kombinációjával is, vétek fiókban hagyni a kontrollert. A játék minden szempontból meg fogja hálálni, ha egy 360-kompatibilis karral esünk neki!

#SZÜRREÁLIS

Mostan színes tintákról álmodom... Ezek a színes tintafoltok pedig jókedvvel, és könnyed kikapcsolódással viszik virtuális vászonra The Last Tinker pillanatait. Mint a fentiekből bizonyára kiderült, Koru kalandjai nem kelnek birokra a stílus nagyágyúival, de ahogy a legnagyobbak árnyékában Ty, Sly Raccoon, de Blob, Voodoo Vince és a többiek is korrekt rajongótáborra tettek szert, úgy Korunak is megvan az esélye arra, hogy belopja magát a szívedbe. Ehhez pedig most még csak meg sem kell magad erőltetned – a Guru segít neked abban, hogy a napfényes nyarat egy kiemelkedően derűs virtuális kirándulással indítsd!

Ennél színpompásabb látványban aligha lehetne részünk – hiába, a The Last Tinker tökéletesen követi a Rare-féle 3D-s platformerek iskoláját.

AMIKOR MINDEN EGYES NEMEZISÜNKNEK ÖRÜLÜNK

MIDDLE-EARTH™

SHADOW OF WAR™

[ÍRTA MIGUEL] Van a világon jó pár meglepőbb dolog annál, minthogy a Warner Bros. és a Monolith összefogva ismét visszatér oda, ahol 3 éve óriási sikert arattak. Például, hogy az ég kék, az sokkal meglepőbb, mint az, hogy folytatást kap a remekül sikerült Middle-earth: Shadow of Mordor.

Az átlag könyv- és filmfeldolgozásokhoz képest Tolkien Középföldéje még egész jól megúszta a számítógépes játékká válást néhány közepesen rossz, pár átlagos, illetve egy-két kiemelkedően jó programmal. A valaha készült legjobb, a könyvek világát alapul vevő eresztés (talán nem meglepő módon) pont egy olyan lett, ami végre elengedte azt a kényszert, hogy az Egy gyűrű és a köré szerveződött trupp kalandjait tegye játszhatóvá, inkább kaptunk egy, még a szokásos Gyűrűk Ura-mércével mérve is kimondottan tragikus sorsú főszereplőt, egy iszonyatosan jól eltalált ellenségrendszert, meg Mordor árnyékát, és bumm, így lett valóság 2014 egyik legjobbnak mondható játéka.

Amennyire nem meglepő, hogy a komoly kritikai és üzleti sikert arató játék folytatást kap, annyira jól sikerült titokban tartani a tervet: 2017 elején tulajdonképpen pletyka szintjén sem keringett a dolog (már persze azon túl, hogy nyilván tudtuk: egyszer valamikor lesz egy folytatás). Ehhez képest február végén jött a bejelentés, és a megjelenésre sem kell sokat várni – a Middle-earth: Shadow of War augusztus 25-től, a lehető legjobb ritmusban küldve a piacra, a nyári szabadság legvégét megédesítve (és meggyorsítva) lehet majd a miénk.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
Monolith Productions

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2017.08.25.

STÍLUSMINTA

Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012 (EA)

Middle-earth: Shadow of Mordor
2014 (WB. GAMES)

Ha valaki elgondolkozik azon, hogy a kiadó és a stúdió vajon miért ezt a meglehetősen szűkre szabott módját választotta a beharangozásnak és megjelenésnek, kevés biztos választ találhat. A szerkesztőségben mi úgy okoskodtunk, hogy az első rész váratlan sikere nagyban annak volt köszönhető, hogy sem a rajongók, sem a tolkieni örökség lángoló pallosú védelmezői nem tudták elrontani a játékot azzal, hogy túl sokat kotyogtak bele.

Talán (de tényleg csak talán) a második rész munkálatait is próbálták megóvni az okoskodástól, hátha úgy meg tudnak felelni a közben óriásira nőtt elvárásoknak. Az eddig tudott részletek alapján mi szinte le mernénk fogadni, hogy a folytatás nem lesz kisebb durranás, mint az első rész volt, de lássuk, mire is alapozzuk ezt a véleményünket.

SÖTÉTEBB HELY, BARÁTOKKAL

Az egyik legbiztatóbb jel, hogy a fejlesztők szinte az első pillanattól kezdve igyekeznek nem képekkel és jól válogatott részletekkel támogatni a hírverést, hanem óriási, néha negyedórás részleteket mutatnak meg a sajtónak és az érdeklődőknek. Ezeken jól látszik, hogy a játék alapvetően, DNS-ében nem változik: továbbra is egy izgalmas külső nézetes, kardos-varázslós akciójátékot kapunk, a tolkieni világ sötétebbik fertályáról.

Milyen jó ez a csapatépítős Nemesis-tréning... kicsit beginázom az orkokat, aztán sajat akaratukból mennek leméászároltatni magukat.

Nincsenek megkötések

Érdekesség, hogy a Shadow of Mordor fejlesztésénél még fontos szempont volt, hogy a játékot Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is portolni kellett, vagyis grafikailag ez a két előző generációs konzol jelentette a szűk keresztmetszetet. Azzal, hogy a Shadow of Warnál már nincs ilyen kitétel (sőt már az is biztos, hogy a játék az új Nintendo konzolra sem jön ki), a fejlesztőknek semmi nem köti meg a kezét abban, hogy minden lehetőséget kihasználjanak, amit a kurrens konzolgeneráció gépei, a PC-k, vagy épp a félig-meddig nextgen konzolnak mondható PS4 Pro és a Project Scorpio tud. Az egyik ilyen előny (azon túl, hogy persze minden szebb lesz) az, hogy a játék motorja jóval több NPC-t tud a képernyőre pakolni a komolyabb csetepatékban, ami több AI-kezelte interakcióhoz és emlékhez vezet, vagyis nagyságrendekkel több érdekesség történik majd, mint a 2014-es részben, pedig néha ott is csak kapkodtuk a fejünket.

A főhős marad, aki volt, mármint minden értelemben: egyrészt továbbra is a Talion nevű kószával játszunk, akiben még mindig ott nyaral a Celebrimbor nevű elf-wraith szelleme, aki visszahozta a gazdatestet a halálból, hogy mindenféle extra képességgel felruházva afféle szürke kószát csináljon a családját és úgy általában értelmes életcélját vesztő harcosból.

A történet ott folytatódik, ahol az első rész abbamaradt – szóval, aki még csak most tervezi, hogy végigjátssza, az hagyja ki a következő pár történet rajongói elégedetten nyugtáznak majd. Ahogy Kevin Stephens, a Monolith vezető fejlesztője mondta a Wirednek adott interjújában, a Shadow of War sok szempontból olyan próbál lenni, amilyen mozifilmként a Zsivány Egyes volt a Csillagok háborúja-sorozatnak.

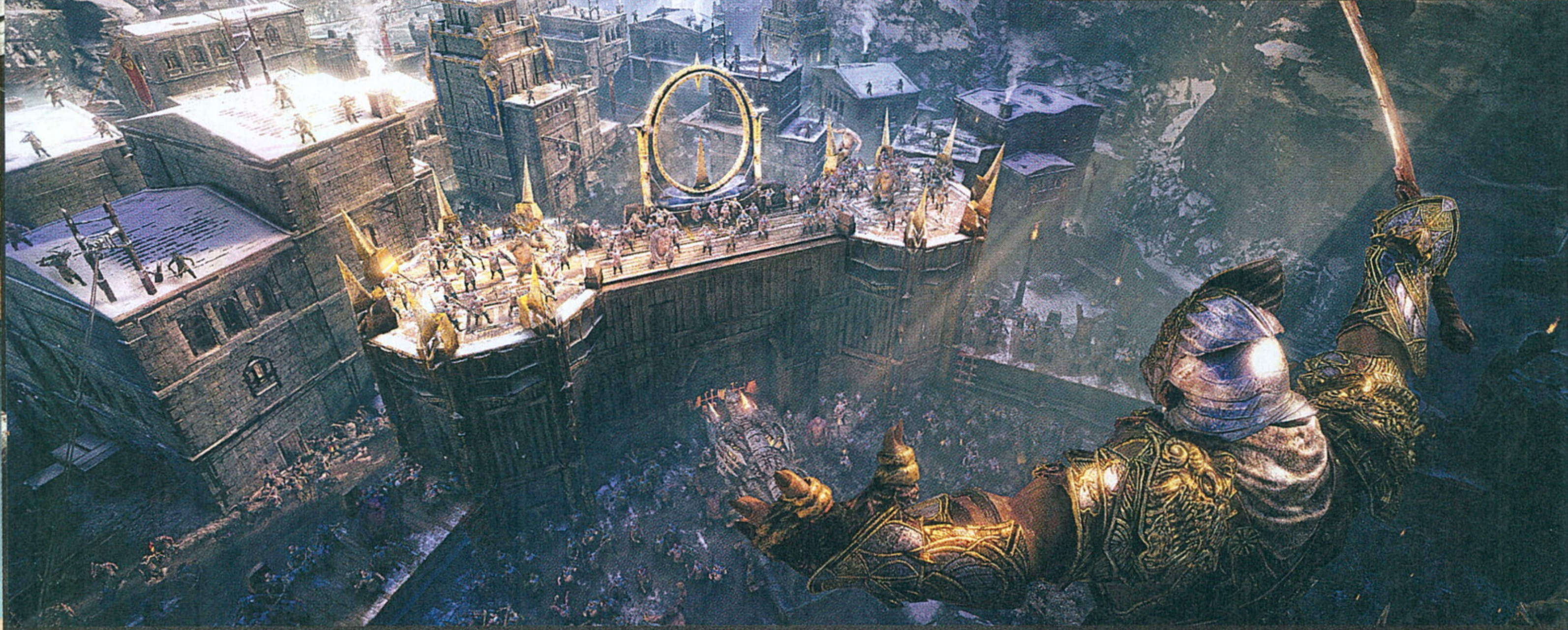
Mert ha megfigyeljük, ott is egy teljesen új sztorit kaptunk, teljesen szokatlan szemszögből, hangulatban és eszközökkel elmesélve, de mégis úgy, hogy közben a film a végére szervesen illeszkedett az univerzum már ismert részleteihez.

Az első rész valóban meglepetésszerűen lett sikerjáték, és nem véletlenül... ha ezt a War megismétli, annak csak örülhetünk.

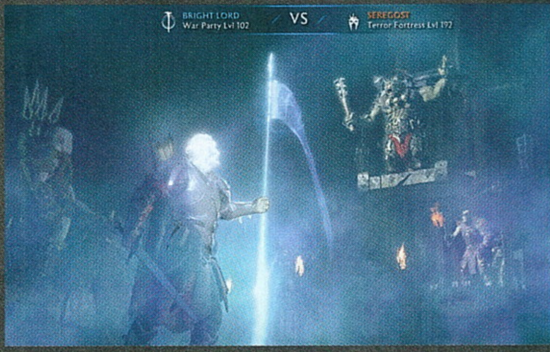
szót –: Talion létrehozta az Erő gyűrűjét, és ha Erőtől zümmögő fénykardot nem is kraftol hirtelen, azért komolyan megerősödik.

A játék története továbbra is elég komoly távolságra van a könyvekben megszokott lore-tól, de közben annyira mégsem. A fejlesztők egyértelműen odafigyelnek arra, hogy az amúgy 60 évvel A Gyűrű Szövetsége előtt játszódó események között legyen jó pár olyan, amit az eredeti

Így ezúttal sokkal nagyobb hangsúlyt kapnak majd a legendás városok és az emlékezetes, közismert építmények, de a játék más szempontból is képes felnőni a könyvekhez. Az első részben elég kevés volt például az epikusnak mondható csatajelenet, miközben alapvetően a látvány igazodott a főhős képességeihez. Az új epizódban ehhez képest már cél volt a Király visszatér harctéri történéseit is visszaadni a rajongóknak, ami nem véletlen, elvégre azt a filmet rengetegen imádták emiatt.



Feleim Mordorban! Új nap virradt ránk, melyen megtanuljuk a matematika és fizika legfontosabb elemeit, így eljutva a csillagokon túlra, ahol állítólag űrgárdisták várják érkezésünket.



Sárkányháton a Nazgulok ellen

Az eddig mutatott részletek közül talán az a legpofásabb lehetőség, mikor az egyik ostromgépből kiszabadított tűzokádó gyík hátára pattanva tanítjuk meg pikkelyes kesztyűbe dudálni a pár pillanattal korábban még hangosan hahotázó várvédőket. Az animáció nem világbajnok, az tény, de azért sárkányon lovagolni mindig jó ötlet. Pláne akkor, ha tudjuk a Shadow of War előtörténet, melynek egy része jó eséllyel azt meséli majd el, hogy is lettek gyűrűlidérccé az egykori nagy királyok.

NEMESIS 2.0

Ha a harcrendszert, a grafikát és az általános játékmechanikai elemeket nézzük, az első rész tulajdonképpen nem lett volna több becsületesen elvégzett szakipari munkánál. A Shadow of Mordort két dolog tette naggyá: egyrészt a tolkieni világtól való bátor, de mégis tiszteletteljes elrugaszkodás, illetve a Nemesis elnevezésű ellenfélgeneráló és -nyilvántartó rendszer. A Nemesis adta meg azt a pluszt, ami miatt még a mai napig is részletesen emlékszünk a 3 évvel ezelőtti játékra, vagy ha a teljes játékra nem is, hát arra a rohadék ork parancsnokra mindenképpen, aki tizenhétszer gyilkolt meg minket a különböző helyszíneken, és már hangosan röhögve fogadott minket a harcmezőn.

Ezt a rendszert dolgozza át, vagy inkább fejleszti tovább a Monolith a következő részre, és az eddig látottak alapján megint ez lesz a játék szíve. A 2.0-s rendszer lényege, hogy azok a személyes kapcsolódási pontok, melyek korábban köztünk és az egyes ork harcosok és hadurak között jöttek létre, további dimenziókat kapnak. Kicsit egyszerűbben fogalmazva: az a természetes, belülről fakadó gyűlölet, ami eddig csak játékos és NPC között volt meg, mostmár NPC és NPC között is létezhet. A dolog kulcsa, hogy most már nemcsak legyőzhetjük, vagy épp megkímélhetjük az ellenség egy-egy kiemelt egyéniségét, de akár a követőnkké is tehetjük. Tégy valakit a követőddé, és legyen a sereged tagja (természetesen a különleges képességeivel együtt).

Áldozz fel valakit egy csatában, hogy aztán később bosszúszomjasan álljon veled szemben egy másik csetepaté közepén. De ami a legjobb: az orkok egymás közt is elkezdik feljegyezni, ki mit csinált, így szép lassan egész kerek kis mexikói felállás alakulhat az egymás vérére ácsingózó, de bonyolult vazallusi rendszerbe foglalt katonák között, egészen addig, míg végül egy marad állva.

Egész komoly hadsereget persze nem csak úgy, a móka kedvéért gründol az ember. A játék térképének egyes területeit az úgynevezett nemezis erődök elfoglalásával vonhatjuk az ellenőrzésünk alá. Egy-egy ilyen erőd külsőre is a vezetőjéhez igazodik, így komoly mennyiségű, egymástól teljesen eltérő helyszín vár ránk. Aki egy ilyen erődbe belép majd, komoly csatákra kell felkészülnie: egyetlen főellenfél helyett több szintű ellenállásba is ütközünk, hogy az alacsonyabb rangú orkokon keresztülverekedve magunkat bejussunk az erőd vezetőjének személyre szabott arénájába.

Béla az első osztály legjobb tanulója, aki nemcsak jóképű, de kiváló az esze is. Csak a tanárokat ne enné meg, hogy a koponyájukból nyakláncot készítsen.

A legnagyobb rajongóknak

Gyűjtői doboz

Ha a tartalom nem lenne elég, a teljes csomagot egy speciális kialakítású dobozban kapod.

Mágneses gyűrű

Azt a bizonyos gyűrűt nem kapod meg, de itt ez a mágneses, extra tokban.

Mordor szövettérképe

Mielőtt betévednél egy ork no-go zónába, mindenképpen nézd meg, merre van a piac, a csatatér, és a gettó, nehogy egyik helyett a másik felé vedd az irányt.

Gold Edition

Természetesen nem egy szimpla kiadás jár a gyűjtői csomag mellé, hanem az összes DLC-vel felszerelt Gold változat.

Exkluzív litográfiák

A játék helyszíneinek minőségi lenyomata, hogy utazási szuvenírként mutogathasd a rokonoknak.

Mithril war chest

Játékbeli extrákat nyithatsz meg a segítségével.

Hivatalos zenei anyag

Ha kedvenc dallamaid a játék kikapcsolása után is meghallgatnád, ennek örülni fogsz.

30 cm-es szobor

A gyűjtői kiadások egyik legfontosabb eleme. Ráadásul ezúttal egy tényleg gyönyörű szoborról van szó.

Törzs-matricacsomag

Ha szimpatikusak a „Jófej orkok", a „Lepkevadászok", vagy netán a „Nem vagyok ork, csak az anyám és az apám volt az" törzsek, még a jelüket is kiragaszthatod az asztalodra/szekrényedre.

Hogy a harc ne legyen teljesen kilátástalan, támadásba küldhetjük a seregünket. A különböző képességek itt is fontos szerepet játszanak majd: van, aki a kapuk betörésében jeleskedik, van, aki hátasokkal támogatott, gyors mozgású csapatot vezet, van kém, és még számtalan más, különleges egység is. Ők általában majd minket segítenek, kivéve, mikor Szauron ereje megnő fölöttük, és simán elárulnak minket (hogy aztán pár órával később, egy másik csatában a fejünkre olvassák, hogy hagytuk őket ropogósra sülni).

A lényeg, hogy további taktikai és történeti rétegeket jelent majd az új rendszer, melynek része lesz az is, hogy még egy adott erődön belül sem feltétlenül csupa egymással jó barátságban élő katona alkotja a védők csapatát, néha ők is összekapnak, amit mi jól ki is használhatunk. Apró érdekesség, hogy a rendszer lehetőséget ad majd arra is, hogy egy ellenséget ne a magunk oldalára állítsunk, hanem egyszerűen csak szégyenítsük meg. Hogy ez mire lesz jó azon túl, hogy alaposan felbőszítünk, majd szabadon engedünk valakit, aki kigyúrhatja magát a következő találkozásunkig, nem tudni. De tény, hogy a videók alapján a dolog jól ki van találva, és ha az 1.0-s rendszer ennyire emlékezetes volt, egészen biztos, hogy a kibővített második kiadásra sem lesz majd sok panasz.

Az biztos, hogy még az előző epizódban tapasztaltnál is jobban érezzük majd azt, hogy az egyes cselekedeteink milyen rövidebb és hosszabb távú hatásokat indítanak el. Mindezt még megfejeli, hogy az elfoglalt erődökbe mi ültethetünk új

Szóval hatalmas csaták, brutális ostromok mindenek felett, és tulajdonképpen ez egy remek hír, mert ez az univerzum erre (is) született.

Tolkien örülne?

Ha volt olyan terület, ahol a Shadow of Mordor nem nagyon erőltette meg magát, az talán az volt, hogy a készítők semmit sem tettek hozzá a Gyűrűk Ura világához, a játékos semmivel sem tudott többet a játék végén a legendás történetről, mint mikor leült elé játszani. Ez nem feltétlenül a fejlesztők lustasága, a nyilatkozatokból inkább az derül ki, hogy tisztában vannak vele, mennyire érzékeny dolog Középfölde elég alaposan kidolgozott történelmébe egy-egy új szereplőt bevinni. Ha azt vesszük, hogy a játék alapját adó Nemesis-rendszer mást sem csinál, mégsem érezte úgy senki, hogy a Monolith megerőszakolná Tolkien hagyatékát a tucatszám bevezetett ork hadurakkal, elég szép sikernek mondhatjuk az eddigieket is. Ráadásul a folytatásban kimondott cél lesz szorosabbra fűzni a szálakat a játék és a könyvek között – a Shadow of War egyik legizgalmasabb részlete az, hogy ez mennyire lesz sikeres.

Ő meg Béla haverja... a Géjza. Rajta látszódik, hogy nem volt gyerekszobája, esélyesen ő rontja el kis pajtását is.

vezetőt, mintegy meghálálva a szolgálatait (és megnehezítve Szauron dolgát az ellentámadásnál). Az már most látszik, hogy megint sikerült valami olyat kitalálni, ami nemcsak minden új végigjátszást, de minden játékos minden végigjátszását különlegessé, eltérővé, egyedivé teszi.

TOVÁBBI SZINTEK

Az első résszel kapcsolatos kritikák közül talán a helyszínekben érezhető, illetve úgy általában a grafikai egyhangúság volt a leginkább megalapozott. Persze, Mordor, a játék helyszíne nem éppen egy Új-Zéland, de tény, hogy a játékosoknak elég hamar elegük lehetett a barna (és a Szürke) különböző árnyalataiból.

A folytatásnál a fejlesztők kiemelt célja volt, hogy sokkal részletesebben kidolgozzák Mordor tartományait, egyben változatosabbá is téve azokat. Ezt szolgálja a fent részletezett erődrendszer, illetve az, hogy az erődök és a környezetük kinézetének jellemzői és különlegességei szervesen illeszkednek majd a vezetők stílusához. Ez egyszerűen bemutatva nagyjából annyit tesz, hogy a nekromanta irányítás alatt lévő régiókban sok lesz a csontszobor, a lovas vezérek területén állatból lesz több, és így tovább.

De ez még nem minden. A területek úgy általában is fejlődnek majd: lesznek hegyek, völgyek, erdők, havas vidékek és kietlen sivatagok, és persze az elmaradhatatlan lávafolyamok és tűzhányók sem maradnak el (ha már egyszer azt írtam róluk, hogy elmaradhatatlanok, ugye). További jó hír, hogy végre lesznek normális méretű városok is a játékban, még ha ezek egy része pont ostrom alatt áll is majd, mikor mi éppen odaérünk.

Ha mindehhez még hozzávesszük, hogy a grafikai változások egyben fontos játékmechanikai különbségeket, erődről erődre eltérő stílust és kihívást jelentenek majd, látjuk, hogy tényleg van miért várni a közelmúlt egyik legjobb játékának folytatását. Egy veszély van, hogy a fejlesztők túlgondolják az egészet, de abból ítélve, hogy az egyik legnagyobb csapdát jelentő multiplayert továbbra sem teszik bele a játékba (amiért külön hála nekik), azt mondhatjuk, hogy talán a többi résznél is a helyén lesz az eszük.

A VÖRÖS (L)(R)ÉGIÓ

DESTINY 2

[ÍRTA WILSON] MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA FORDULÓPONTJÁHOZ ÉRKEZETT: A BUNGIE ÉS AZ ACTIVISION EGY MÁSODIK EPIZÓDDAL IGYEKSZIK TÖKÉLETESÍTENI A DESTINY FORMULÁJÁN, TOVÁBBHALADVA A 10 ÉVES TERVBEN. DE EZÚTTAL VAJON TARTALOMRA IS FUTJA MAJD A KÁPRÁZATOSAN FESTŐ VILÁGBAN? SZEPTEMBERBEN EZ IS KIDERÜL – ÁM ELSŐRE CSAK A KONZOLOSOKNAK...

Örökös igazság, hogy az élet a legjobb forgatókönyvíró, de a Destiny 2 elképesztően nagyszabású, szó szerint világraszóló sajtóeseményét egyszerűen senki sem rendezhette volna jobban. Hiszen mi reprezentálná jobban azt a játékot, amely nemcsak hogy piedesztálra emelte a már elkészült tartalmak újrafelhasználását, de szó szerint egy egész üzleti vállalkozást épített fel belőle, mint a Destiny 2 azon első prezentációja, ami konkrétan az első Destiny egy abszolút központi helyszínét járta be, csak most kicsit más szögből, más megvilágításban. Elvégre a Towerben, azaz a tulajdonképpeni fővárosban kezdődött az egész kaland, és jobbára ott is zajlott, elvégre ott volt az egyes frakciók székhelye, a kiemelten fontos NPC-k egy jelentős része, és persze általában innen startoltak el a szezonális események is. Ebből pedig már azért jó előre ki lehetett találni, hogy a Destiny bizony nem egy palotaforradalom lesz, vagy egy az alapokat is feltúró, maradandó és jelentőségteljes változtatásokat hozó trónörökös, hanem egy a stylisthoz visszaküldött, klasszikus második rész, amely inkább finomhangol, semmint hogy drasztikusan hozzányúljon az amúgy olajozottan működő gépezethez.

> A konzolokra kiadott első rész a szinte tökéletes gunplay-jel hívta fel magára sokak figyelmét.

GARY MÓDJA

Ez persze sovány vigasz azoknak, akik a Földön, egész pontosan a Toronyban ragadtak, hiszen a bolygó utolsó bástyája elesik. Nem is akárki tehet erről: az a bizonyos Dominus Gaul (hivatalosan: Lord Ghaul), akit mindenki Garyként ismert meg az első részben, de egész biztos nem örülne ennek a megnevezésnek. Talán ez az egyik oka annak, hogy egy elit Cabal sereg élén lerohanja a bolygót, és elfoglalja nem csupán magát a tornyot, de az azt védelmező Travellert is, azt egy nagyon furcsa energiabörtönszerűségben tolva el szeretett bolygónkról, nem hagyva maga mögött mást, csak pusztítást, romokat és persze egy maréknyi túlélőt, akik kénytelenek mindent a semmiből, nulláról újrakezdeni.

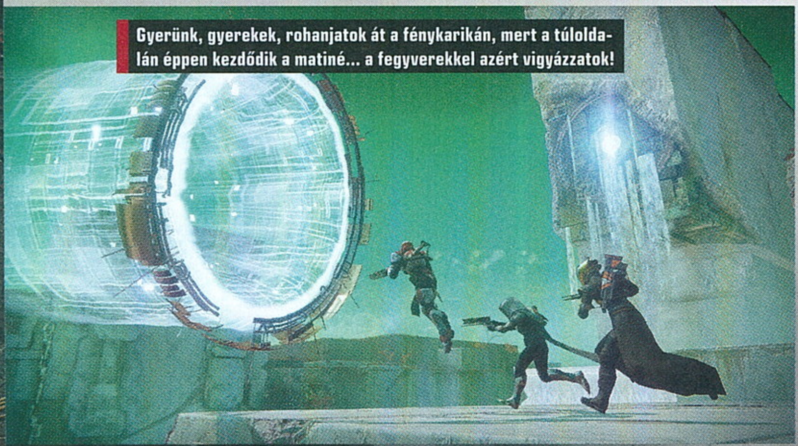
ADATOK	
KIADÓ	Activison
FEJLESZTŐ	Bungie
MŰFAJ	FPS
MEGJELENÉS	2017.09.08. (PS4, XONE)

STÍLUSMINTA	
Warframe	2013 (DIGITAL EXTREMES)
Destiny	2014 (ACTIVISION)

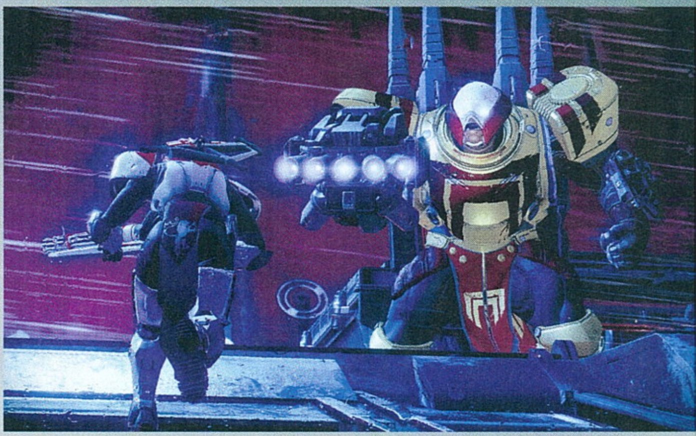
A maréknyi túlélő közé tartozol te is, és ha esetleg órák százait töltötted a korábbi Destiny-epizódban és kiegészítőiben, vérrel-verejtékkel átitatott atlétában küzdve a raidekben lapuló legdurvább fegyverekért, páncélokért és egyéb lootért, akkor van egy rossz hírünk – a Destinyben mindenki szegény földönfutó, így sajnos kénytelen leszel végleg búcsút inteni korábbi karakterednek, és szeretett tárgyaidnak. Okold Gault, okold a Bungie-t, okold a Destiny első, hibrid epizódját, ahol az Xbox 360 és a PS3 korlátai miatt már alapból tetemes mennyiségű ötlet elől vette el a kibontakozás lehetőségét a régi, korlátolt hardver.

TABULA RASA

Kibontakozni viszont nemcsak a játéknak kell, de az új karaktereknek is – mármint ha lennének, azon túl, hogy mindenki nulláról kezd. A Destiny 2 ugyanis foggal-körömmel ragaszkodik elődjéhez, ami azt jelenti,



Gyerünk, gyerekek, rohanjatok át a fénykarikán, mert a túloldalán éppen kezdődik a matiné... a fegyverekkel azért vigyázzatok!



Nem hiába mondják, hogy vigyázzunk a tűzzel, mert könnyen megéget-hetjük magunkat… láthatóan hősnőnk is megperzselte testét.

hogy most is csak három különféle kaszt közül lehet választani, és milyen meglepő: ez a trió bizony abból a Hunter/Warlock/Titan trióból áll, akik eddig is a sort erősítették, beleértve a hozzájuk tartozó alkasztok egy egyelőre ismeretlen szeletével, és persze néhány korábban nem látott újítással. A teljes igazsághoz persze hozzátartozik, hogy azok, akik elérték a 20. szintet, és befejezték a Black Garden sztoriküldetést – ami nem éppen egy lehetetlen feladat, tekintve, hogy pár óra alatt le lehetett tudni a „történetet” – legalább a karakterük alapkinézetét cipelhetik tovább, azonban a megnyitott képességeiket, fegyvereiket és a valós pénzért vásárolt emote-okat már nem.

A nulláról induló kezdés sok szempontból persze érthető, a Bungie már a masszív kiegészítők során is komoly gondokkal küzdött a régebbi tárgyak, fegyverek balanszolása terén, de az már kevésbé, hogy nemcsak a kasztok nem változtak, de újjal se lehet találkozni. Maga a testreszabás ennek ellenére tartogat nem csupán meglepetéseket, de mélységet is. Egyrészt, mert a gránátdobás és a közelharci támadás mellé bekerült egy harmadik passzív képesség is (de ez igazából nem több egy opcionális buffnál), másrészt mert az elődöd három alapvető statisztikája – intellektus, erő és fegyelem – a Toronnyal együtt egy hullámsírba költözött. Hiányolni feltehetően senki sem fogja, nem voltak többek üres, értelmetlen, igazi befolyással nem rendelkező számoknál, a helyükre érkező új repertoár viszont már komolyabbnak tűnik, hiszen a páncél, az agilitás és a regeneráció már nem ennyire absztrakt fogalom, és már most olyan elemnek tűnik mindegyik, hogy fejlesztésük azért érezhető lesz a kalandozás során. Hogy miért nem nyúltak bele ennél mélyebben a dolgokba, azt nem tudni, de azért nem teljesen veszett el a helyzet – maguk a szereplők ugyanazok, viszont a Destiny központi és egyben legfontosabb eleme, a fegyverhasználat már rak le újdonságot az asztalra.

Egész pontosan hármat, ugyanis kivágták az ablakon a korábbi trió-rendszert. Most már nem elsődleges, másodlagos és nehézfegyvert lehet cipelni, hanem három különböző típusút: kinetikusat, energia-, valamint power alapút. A hagyományos gépfegyverek, pisztolyok alapvetően az első kettő esernyő alá sorolhatók be, míg a power a legmasszívabb játékszereket – rakétavetők, mesterlövészpuskák – foglalja magába. Ezen, első hallásra aprónak tűnő változtatás valójában alapvetően írja újra az eddigi arzenált és a vele való viszonyt, olyan új lehetőségeket nyitva meg, amikre korábban nem volt lehetőség. Végre nem kell a raktárba, rosszabb esetben a darálóba dobni a feleslegesnek ítélt elsődleges alkalmatosságokat, hiszen akár két gépfegyverrel, vagy két pisztollyal is lehet mászkálni, azok között szó szerint egy kattintással váltva. Erre továbbra is szükség lesz, az ellenfelek szinte mindegyike még mindig csak bizonyos elementállal sebezhető igazán, így egy jól összerakott, minden helyzetre megoldást kínáló arzenál most is alapkövetelmény. Az új kategóriák ráadásul tonnányi új fegyvert is hoznak, nemcsak külső és gyártó, de akár típus szerint is – az első sztoriküldetésben például egy hordozható minigun debütált, amellyel valósággal aratni lehet.

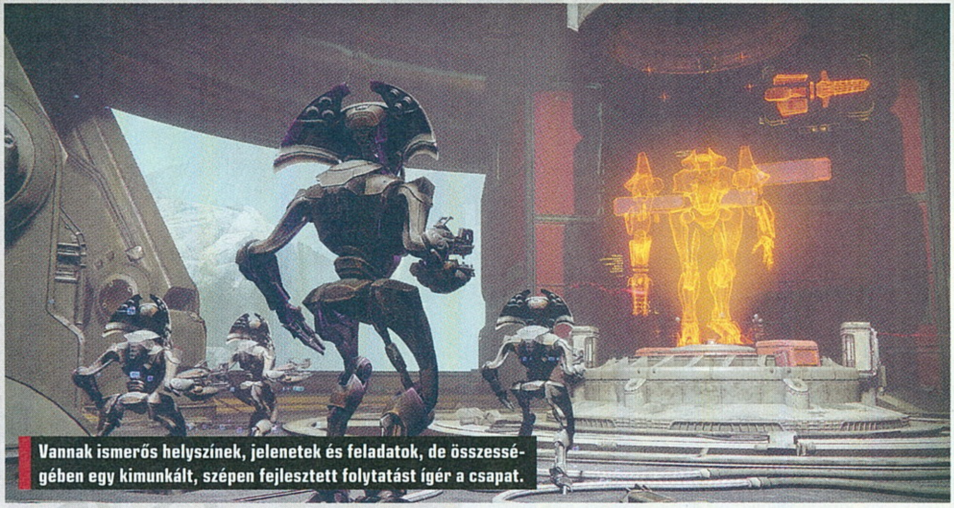
BUNGIE + BLIZZARD = PC VERZIÓ!

A sajtóesemény utolsó, és egyben leghatalmasabb bejelentése természetesen az volt, amit már mindenki tudott elég régóta – a Destiny-univerzum végre kitárja kapuit a PC-s játékosok előtt! Az első részt ugyan nem kapjuk meg, a második viszont már PC-re is megjelenik. Az átiratot a Vicarious Visions dolgozói végzik, és apait-anyait beleadnak, hiszen mindent tud, amit csak elvárhatunk. Támogatja a 4k-s felbontást, bármennyi fps-sel tud futni (a PS4 prós és várhatóan a scorpiós kiadás is csak 30 fps-sel megy), a 21:9-es monitorokat is tudja kezelni, van benne FOV-csúszka (a Bungie-játékok ismerői tudhatják, hogy ez egy igazi áldás), szöveges chat, valamint egér és billentyűzettámogatás. A legmeglepőbb, hogy a Steamet teljesen kihagyja a pikszisből az Activision, a PC-s Destiny 2 ugyanis a Blizzard nemrégiben átkeresztelt rendszerén fog futni, így játék közben gond nélkül lehet chatelni akár egy WoW játékossal is. A tökéletes ajándékot csak egyetlen dolog rontja el – az, hogy egyelőre nem tudni, mikor érkezik ez a kiadás: mindenképp várni kell rá, de hogy ez napokat, heteket vagy hónapokat jelent-e, sajnos még nem tudjuk.

NYOLC NAP ALATT A FÖLD KÖRÜL

Lesz, és van is hol – a történet ugyan a Torony elleni invázióval indul, de annak ugye tudjuk a végét: a Guardianok, és így maguk az emberek is veszítenek, de a Földet nem akarják, sőt nem is

nagyon tudják elhagyni. Ehelyett inkább elevickélnek az egykori Európa romjai közé, ott húzva fel egy olyan települést, amely nemcsak az Őrzőknek ad otthont, de a civileknek is. A kalyibák és egyéb tákolmányok tömkelegéből álló, koszos, poros falu komoly kontrasztot képez a Torony patyolattiszta, high-tech folyosóihoz és szobáihoz képest, de ahogy a mondás tartja: a koldus nem válogathat.

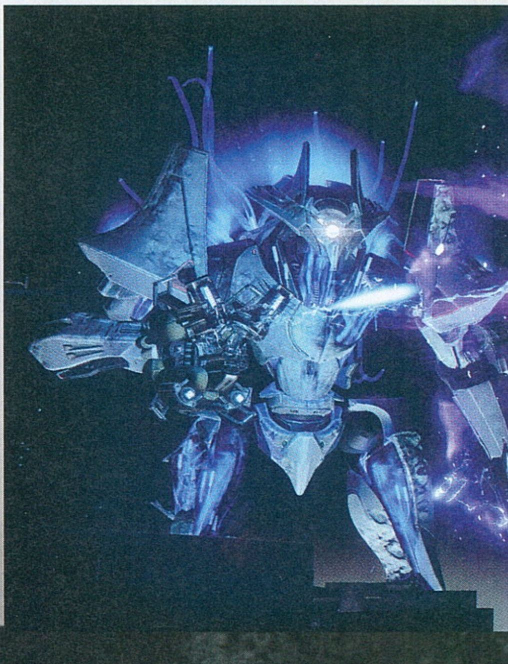


Vannak ismerős helyszínek, jelenetek és feladatok, de összességében egy kimunkált, szépen fejlesztett folytatást ígér a csapat.

A Földhöz való görcsös ragaszkodás nemcsak annak tudható be, hogy ez az emberiség bölcsője, de annak is, hogy a Destiny 2 nem szakít a naprendszerrel, története továbbra is az általunk ismert bolygókon zajlik, de nem teljesen a megszokott formában. Az új epizód végre hátrahagyja a Cosmodrome-ot, és a már említett európai, posztapokaliptikus vidéken keres menedéket. Ez a Bungie állítása szerint az egész Destiny-univerzum eddigi legnagyobb helyszíne, amely kinézetre is páratlannak mondható. Alapvetően komor erdők, rohadó kisvárosok határozzák meg, ráadásul a Földet lerohanó Cabalok itt is tanyát vertek, így a velük való folyamatos hajcihő egyből garantált.

A Földön túl igazából három további planéta adja majd a Destiny 2-vel töltött idő gerincét, a naprendszer három különböző pontjára terelve a frakciók vezetőit, az egykori mentorokat. Zavala parancsnok a Szaturnusz egyik holdjára, a Titánra menekült, amely semmilyen szempontból nem nevezhető barátságosnak, hiszen a hold felszínét folyékony metán borítja, amely nemcsak az egészségnek, de a bőrnek, az életnek és igazából a normális kalandozásnak is árt. A Titánon ugyanis nincsenek kontinensek: az Aranykorszakból származó platformok között navigálva kell felfedezni a metánfelhő alatt lapuló titkokat, a különböző rejtélyeket, no és persze a számtalan ellenséges erődítményt.

Rejtélyből azonban nemcsak a Titánon akad bőven, de a Jupiter legbelsőbb holdján, az Ión is. Különleges, és nagyon misztikus helyszín ez, a Traveller itt járt ugyanis utoljára még a nagy összeomlás előtt. A Warlockokat vezető Rey ezért nagy reményeket fűz hozzá, mert itt lapulhat a naprendszer visszahódításának egyik legfőbb kulcsa. A sort záró Nessus viszont egyértelműen a repertoár legizgalmasabb és egyben legfurcsább darabja – a naprendszer nem növesztett egy új bolygót, ez ugyanis egy kentaur típusú objektum, azaz egy jeges, üstökös szerű égitest. A Destiny-univerzumban a Nessus fölött a Vex (ősi kiborgszerű létforma egy közös tudattal) vette át az irányítást, és a gépesítés révén sikerült elérni, hogy ki tudja szolgálni az életet. Kanyonokkal tarkított, vörös vegetációval alaposan beborított, földöntúli vidék, ahol Cayde-6, a Nathan Fillion által megszólaltatott Hunter vanguard próbál boldogulni. Ezen bolygók közös jellemzője nemcsak az, hogy élet-halál harcot kell vívni rajtuk, de a korábbról ismert Destiny



HÁROM KIADÁS

A Destiny 2 elődjéhez hasonlóan több kiadásban is a boltokba kerül. Az alapjáték mellett a több pénzzel vagy lelkesedéssel rendelkező rajongókat egyrészt egy limitált kiadás szolgálja ki, amely a fémdobozban érkező alapjáték és a szezonbérlet mellett egy álomszép bookletet is tartalmaz (plusz képeslapokat). Akik pedig képesek a zsebük mélyére nyúlni, és több mint 80 000 forintot kihalászni onnan, azok választhatják a gyűjtői kiadást, amely egy különleges dobozban érkezik, benne egy hatalmas táskával, napelemes töltővel, a Deluxe változat extráival és egy nagy csomag digitális apróságggal. Ahogyan az lenni szokott, mindezeken felül az előrendelők a nyáron zajló bétához is automatikus hozzáférést kapnak.

KLÁNOK ÉS MATCHMAKING

Az első Destiny nagy hiányossága a csapatjátékban volt keresendő. Egyrészt a fireteamek méretkorlátozása volt érthetetlen a 3 főre, másrészt ott voltak a matchmaking terén tapasztalható problémák. Van egy remek hírünk: most már ismeretlenként is be lehet csatlakozni a raidekbe, méghozzá a szintén hiányzó, de most már pótolt klánrendszer révén. A saját zászlóval, emblémával rendelkező klánok alapítása a játékon belül zajlik, ahol még vezetőt is lehet választani, célokat kitűzni, tapasztalatot szerezni távollét esetén is, és minden olyat megtenni, amit egy klánrendszernek tudnia kell. A klánokhoz ideiglenesen is lehet csatlakozni, külsős vendégként véve részt egy-egy raidben. Elegáns és ügyes megoldás egy olyan problémára, amivel már 2014 óta kell küzdeniük a magányos, kevés ismerőssel rendelkező Destiny-játékosoknak!

küldetésrendszer is megmarad. Azaz vannak a nevesített sztoriküldetések, ahol az új történetszál zajlik – amely egy filmszerűbb, több beszélő karaktert felvonultató, a korábbi Bungie játékokra jobban emlékeztető kampány –, és amely végigvezet az összes új helyszínen, megismertet az új ellenfelekkel, és várhatóan elvezet a Cabal inváziós flotta vezetőjével lezajló végső csatáig.

Az új kampány legnagyobb dobása mégsem a magyar kezek (Digic Pictures) között készült CGI-videókban, vagy az izgalmas csatajelenetekben keresendő, hanem magában a lore-ban: a fontosabb szereplőket, helyszíneket, a múlt nagyobb történéseit végre nem kizárólag a hivatalos Destiny weboldalon elérhető Grimoire kártyák mesélik majd el, hanem a játékon belül található elemek, így sokkal jobban összefogva az amúgy pazarul kidolgozott Destiny-univerzumot.

REPETITIO EST MATER...

Persze a sztori önmagában nem lenne elég, és nem is csak ez van a fókuszban. Visszatérnek a Patrol küldetések, azaz a valamennyire sandboxnak nevezhető területen zajló opcionális, de elég repetitív minimissziók, ennél azonban sokkal izgalmasabbak a rendes narratívával rendelkező mellékes tevékenységek. Kettőt érdemes kiemelni: az egyiket Adventuresnek (kalandok) hívják.

Ezeket nem játékos karakterek adják, átlagosan 10-15 percesek, és mindig van valamiféle narratívával, párbeszéddel rendelkező körítésük. Általában a sztori által nem érintett területekre kalauzolnak el, és esetenként a szokásos játékmenettől eltérő metódusokat – például a Destiny 1-ből ismerős platformeres ugrálást – is bevezetnek. Ennél egy fokkal talán izgalmasabbak a Lost Sectorsok: ezek olyan, általában kemény kihívást tartogató dungeonök, melyeknek területére akár véletlenül is be lehet jutni egy kósza szimbólumot vagy egy másik nyomot megtalálva és azt követve. A labirintusok mélyén szinte mindig egy boss lapul, akit legyőzve értékes, máshogy nem feltétlenül megszerezhető tárgyra, fegyverre lehet bukkanni. Persze nem csupán a vakszerencse vezethet el ide, a kisebb-nagyobb hubokban temérdek tipp, útmutatás szedhető össze, de magát a helyet megtalálni azért csak keresgélés árán lehet. Ez a felfedezés, kalandozás ráadásul most sincs egyetlen bolygóra korlátozva, minden terület tartogat ilyen és ehhez hasonló feladatokat. A nagy változás igazából ezek kezelése – egyrészt a térkép most már bárhol, bármikor előhívható, másrészt egy másik planétára való átruccanáshoz végre nem kell visszatérni az aktuális bolygó légkörébe, szó szerint bárhonnan el lehet jutni bárhová, alig pár kattintás árán. Ezáltal rengeteg teljesen felesleges üresjárattól szabadulunk meg, és arra koncentrálhatunk, ami igazán számít: a kalandra.

> A Destiny egy kiemelkedő MMOFPS volt, csak éppen a tartalmával akadtak gondok egy-egy elbaltázott elemén túl.

Hiba lenne viszont azt gondolni, hogy az véget ér a sztoriküldetésekkel, a raidekkel vagy épp a strikeokkal – a Destiny 2 még mindig igazából kettő játékot foglal egy csomagba. Egyrészt az előbb említett történet- és szereplőorientált részt, másrészt pedig azt a multiplayert, amely egyértelműen a legdurvább fejlesztéseket, változtatásokat kapta meg. Mind közül toronymagasan kiemelkedik a tény, hogy most már nem tizenketten esnek egymásnak az arénákban, hanem csupán nyolcan. A 4v4 alapú PvP oka a Bungie szerint az, hogy így sokkal fókuszáltabb az élmény: kevesebb a frusztráció, kisebb a teljesen váratlan és kiszámíthatatlan elhalálozások mennyisége és frekventáltsága, és sokkal nagyobb a hangsúly az előbből hiányzó csapatmunkán. Utóbbi leginkább a Crucible új játékmódjában, a Countdownban érhető tetten, amely lényegében egy futurisztikus Counter-Strike. A két oldal a védő-támadó szerepét ölti magára (körről körre változik): a feladat egy bomba élesítése vagy hatástalanítása, hat teljes fordulón át. Nem biztos, hogy ez lesz a PvP-rész legkedveltebb szabályrendszere, de az biztos, hogy kicsivel talán több gondolkodást igényel, mint az eddigi módok.

A nagy kérdés persze az, hogy mindez meddig lesz elég: a Destiny egy zseniális alapötlet és egy páratlan univerzum fúziója volt pehelysúlyúnak csak nehezen nevezhető tartalommal, ahol a mechanika hibáit nem, a tartalmi hiányosságokat pedig csak minimálisan tudták javítani a méregdrága kiegészítők. Félteni a szériát persze nem kell, még mindig ez a Bungie és az Activision legfontosabb és leghatalmasabb játszótere, és az is borítékolható, hogy ez az ősz is az űrbéli kalandokról fog szólni. Na de mi lesz azután...?

Srácok, most tényleg nekünk ugrott egy űrhentes? Mármint... oké... fura szerzetekkel találkoztunk már, de most komolyan... egy űrhentes?

MARK WATNEY-SZIMULÁTOR

[ÍRTA BATE] **Ha mindig is arra vágytál, hogy a Mars felszínére léphess, akkor most itt a nagy lehetőség, de előre szólok: fel kell készülnöd arra, hogy a telepesek élete még akkor sem játék és mese, ha előtted már voltak, akik megpróbálták lefektetni a túléléshez szükséges alapokat.**

A Mars meghódítása régi vágya az emberiségnek, és napjainkban egyre nagyobb figyelem övezi a vörös bolygót. A mindenféle privát cégeken túl a NASA, a Teslát és a Space X-et is finanszírozó Elon Musk is a hozzánk legközelebbi planéta felé kacsingat, a National Geographic sorozatot forgatott a témában, Hollywood pedig Matt Damont hagyta magára a nem túl barátságos világon, hogy krumplin tengődve mutassa meg nekünk, mennyire kemény meló a túlélés a Földtől több millió kilométerre. A meglehetősen fura című Rokh szintén ezt a tematikát követi, és ha valaki azt hiszi, hogy A Marsi (ez az eredeti regény címe, itthon Mentő-expedícióként futott a film) főhősének, a botanikus Mark Watney-nak kemény dolga volt, annak valójában fogalma sincs arról, hogy mekkora meló életben maradni a végtelen vörös sivatagok és hegyek között.

NINCS ÚJ A NAP ALATT, A MARSON SEM

A kanadai Nvizzio Creations korábban a RollerCoaster Tycoon World című parképítős menedzserjátékkal (PC Guru 2016/12, nem ájultunk el tőle) próbálta meghódítani a játékosokat, ezúttal pedig egy manapság népszerű műfajt (túlélős) kereszteztek a fentebb már ecsetelt (manapság szintén könnyen eladható) marsi környezettel. A meglehetősen soványka sztori szerint a jövőben járunk, és az emberiség nyakig benne van a Mars kolonizálásában. A nagy terv megvalósítása viszont nem nélkülözi a problémás bukkanókat. Annyira nem, hogy az első telepesekről semmi hír, és a második hullám egyik tagjaként csak elhagyatott és megrongálódott felszerelést találunk. Persze a mi érkezésünk sem nevezhető simának: a landolás után elveszítjük a kapcsolatot a Földdel, és innentől magunkra utalva kell életben maradnunk a bolygón, ahol sem emberi légzésre alkalmas légkör, sem ennivaló, sem víz nem található. Ja, és még egy olyan frankó bunkerunk sincs, mint Marknak, szóval innen nézve az ő kalandja tényleg gyerekjáték volt a miénkhez képest.

ADATOK

KIADÓ
Darewise Entertaiment

FEJLESZTŐ
Nvizzio Creations

MŰFAJ
túlélős MMO

MEGJELENÉS
2017.05.16.

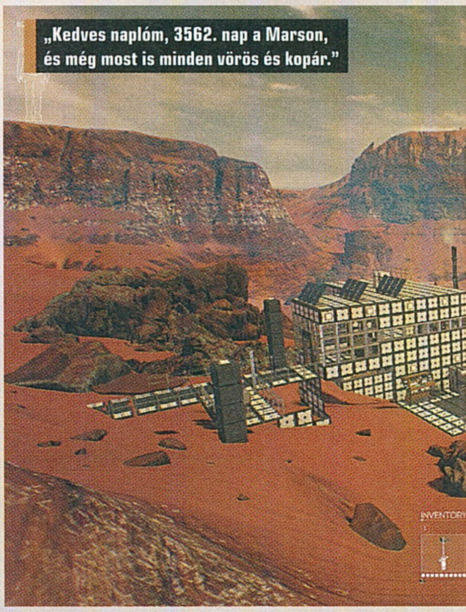
STÍLUSMINTA

GRAV
2015 (BITMONSTER)

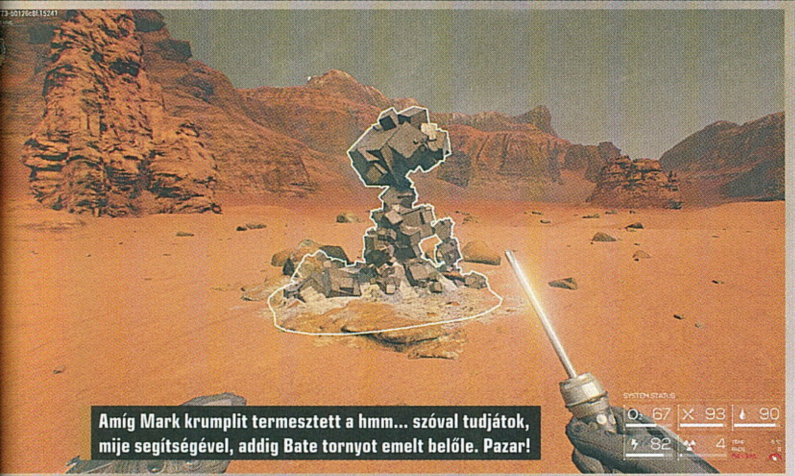
Osiris: New Dawn
2016
(REVERB TRIPLE XP)

ELSŐ LÉPÉSEK

Az intróként is funkcionáló landolás után a marsi homokban találjuk magunkat, a ruhánk szerencsére rendben van, de érdemes azonnal munkához látni, ugyanis valami megmagyarázhatatlan oknál fogva nincs semmi másunk, mint egy csavarhúzónk (és a landoló kapszulánkba sem tudunk visszamászni). Hatalmas mázli, hogy a jövőben egy ilyen egyszerű eszközzel nemcsak csavarokat lehet meghúzni, de tárgyakat is készíthetünk vele, már persze akkor, ha rendelkezünk a megfelelő nyersanyagokkal. Ezekből ugyan akad nálunk némi kezdőcsomag, de nem megyünk vele sokra, szóval érdemes sebtiben felfedezni a vidéket, ugyanis nyitott szemmel járva jó pár ládikát találhatunk, amikben nem csupán a kezdeti túlélésünkhöz szükséges oxigén, étel és víz található meg, de egyéb hasznos kellékekre is rábukkanhatunk, amikből olyan kifejezetten hasznos extra szerszámok fabrikálhatók, mint a kalapács, csákány, csavarkulcs és a nálunk lévőnél jóval menőbb (tier 2-es) csavarhúzó.



„Kedves naplóm, 3562. nap a Marson, és még most is minden vörös és kopár."



Amíg Mark krumplit termesztett a hmm... szóval tudjátok, mije segítségével, addig Bate tornyot emelt belőle. Pazar!

Ha ezek megvannak, akkor már tudunk marsi nyersanyagot gyűjteni (csákány), javíthatjuk a folyamatosan elhasználódó felszerelésünket (csavarkulcs), képessé válunk az építésre (kalapács) és még szofisztikáltabb eszközöket és tárgyakat tudunk létrehozni (pl. menőbb csavarhúzó). A kezdeti cél, hogy megteremtsük a hosszú távú túléléshez szükséges alapfeltételeket, aminek az alapja egy kisebb bázis, olyan nélkülözhetetlen berendezésekkel, amik a belső nyomást és atmoszférát biztosítják, hogy időnként azért lekaphassuk a fejünkről a sisakot. Mindez persze csak leírva tűnik egyszerűnek, a valóságban (akarom mondani a játékban) még a ruhánk folyamatos oxigén- és energiabiztosítása is kihívás, de szép lassan azért bele lehet jönni a dologba, főleg, ha nem ez az első túlélőprogram, amivel próbálkozunk. Ha megvannak az alapszerszámok, akkor kezdődhet a gyűjtögetés és a tárgykészítés, az első padlók és falak felhúzása, továbbá a még több lehetőséget biztosító munkapad és

a működő bázis létrehozása csak a kezdet. Ha ezzel megvagyunk, akkor jönnek az igazán meredek dolgok: működő jeladó felhúzása, majd az ismeretlen felfedezése, azután kutatva, vajon mi történhetett az elődeinkkel...

LASSAN A TESTTEL

Viszont mielőtt a műfaj fanatikusai a pénztárhoz szaladnának, érdemes kitérni azokra a fájó apróságokra, amik lényegében két szóval összegezhetők:

Sajnos a Marsra eljutni egyelőre lehetetlen, de a Rokh olyan közel hozza a vörös bolygót, amennyire csak lehet.

az egyéb fontos kiegészítők legyártása. A Rokh amúgy elég komolyan veszi magát, így az épülő marsviskónkban nekünk kell a nyomást biztosító csöveket elhelyezni, és az áramellátás vezetékeit is kézzel fektetjük le, szóval, ha valaki nem szereti a pepecselést és a hihetetlenül részletes, néha agybajt okozó szimulációt, az nem itt találja meg a boldogságát. Aki viszont ebben leli az örömét (vagyunk ezzel így egy páran), az bátran olvasson tovább, ugyanis a kanadaiak játékában

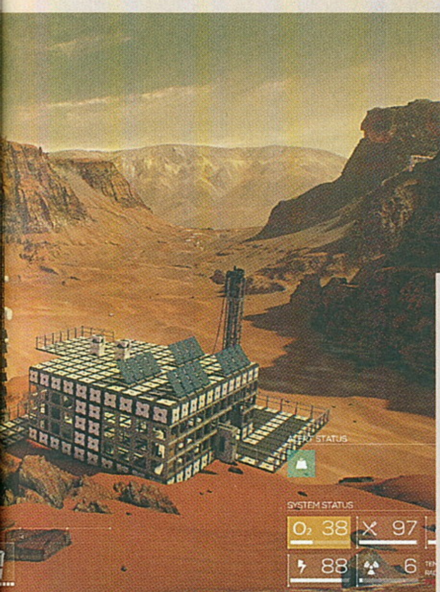
Early Access. Az mindenképpen a program javára írható, hogy a telepítést követően elindul, de azzal mindenkinek tisztában kell lennie, hogy a Rokh jelen állapotában csak egy alfa, ami sokszor kihozza az embert a béketűrésből, és jó pár frissítésnek kell még érkeznie ahhoz, hogy valóban élvezetes játék váljék belőle. Kezdjük ott, hogy a single playerként beharangozott saját szerveres futtatás egész egyszerűen nem működik, szóval muszáj az olyan hivatalos szerverekre csatlakozni, amik stabilnak csak nagy jóindulattal nevezhetők. Saját próbálkozásaim során előfordult, hogy a Marsra „érkezve" a játék nem reagált semmilyen billentyűre (kilépni sem lehetett), majd akadt olyan futam, mikor a Rokh mindössze attól összeomlott, hogy eszközt váltottam a kezemben. És ez még csak a nem túl erős lábakon álló technikai oldal.

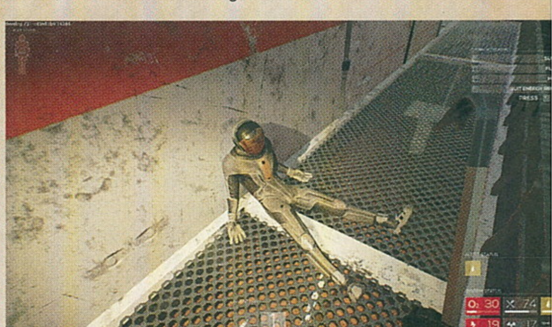
Az vitathatatlan, hogy a Nvizzio Creations csapatának van érzéke a játékfejlesztéshez: az Unreal Engine 4 jól muzsikál, a külső és belső menürendszer az átlag Early Access-játékokhoz képest nagyon pofás, a játékmenet alapvetően jól ki van találva, de a kivitelezésbe sok helyen még nagyon könnyen bele lehet kötni. A program nem egyszer csak dühös gombnyomkodás után hajlandó elvégezni a kiadott instrukciókat, a folyamatosan alkalmazott funkciók használata (például a tárgykészítés) feleslegesen túlkomplikált, és hiányoznak olyan alapvető lehetőségek, mint például az, hogy visszavehesd a már lerakott építőelemeket a földről. Az ilyen és ehhez hasonló bosszantó problémák listája egyelőre elég hosszú, és ha mindezt összerakjuk a játékot teljesen random megszakító szerverleállásokkal (amiknek hála sokszor megy a levesbe az összes elért teljesítmény), akkor jelen pillanatban csak azoknak javaslom a játékért kért 25 euró kiperkálását, akik az átlagnál jóval nagyobb türelemmel rendelkeznek.

A TÜRELEM MARSOT TEREM

A fentiek viszont nem azt jelentik, hogy végérvényesen le kellene írni a játékot. Az jól látszik, hogy a fejlesztők folyamatosan dolgoznak a portékájukon: rendszeresen jönnek a frissítések és a jelentések a csapattól, sőt másokkal ellentétben még egy nagyon profi útmutatót is összeraktak a programhoz, ami tényleg lépésről lépésre magyarázza el, hogyan is kell játszani – nem magunktól kell rájönni mindenre, ami nem feltétlenül jellemző a hasonló próbálkozásokra. Szóval a lelkesedés megvan, és igazából a potenciál is, csak kell még némi idő, mire a Rokh tényleg olyan állapotba kerül, mikor fenntartások nélkül ki lehet fizetni érte közel 8000 forintot.

Éppen ezért azt javaslom mindenkinek, akinek felkeltette az érdeklődését a kihívásokkal jócskán megpakolt marsi kaland, hogy látogassa rendszeresen a Rokh Steam-oldalát, figyelje a fejlesztésekről érkező híreket, a frissítéseket részletező leírásokat, és ami a legfontosabb, a vásárláson már túl lévő játékosok írásos véleményeit, azokból ugyanis nagyjából pontosan leszűrhető, hogy éppen milyen állapotban van a program. Részemről a bizalom megvan, és úgy érzem, az Nvizzio nem is fog visszaélni vele.





MIKOR A NAGYPAPA MÉG STEAMPUNK VOLT

STEAM HAMMER

[ÍRTA GEBBBE]

A PIAC ELÉGGÉ TELVE VAN TÚLÉLŐ-SZEREPJÁTÉKOKKAL, MELYEK KÖZÜL IGEN NEHÉZ KIVÁLASZTANI AZT, AMELYIKKEL SOK IDŐT TUDNÁNK ÚGY ELTÖLTENI, HOGY NE VÁLJON UNALMASSÁ. KÖVETKEZZEN MOST EGY OLYAN VERSENYZŐ, AMELY TALÁN SEGÍTHET AZ EMLÍTETT PROBLÉMA MEGOLDÁSÁBAN.

Volt egyszer egy legendás szigetvilág, amely az Acribos névre hallgatott, és megannyi expedíció végződött csúfos kudarccal, halállal, amikor megpróbálták megközelíteni. Az idő előrehaladtával, és így a gőzgépek térhódításának köszönhetően azonban új távlatok nyíltak meg a szerencsét próbálók előtt, így sikeresen vették az utazás jelentette akadályokat. Mint az kiderült, a rejtélyes világ nem volt lakatlan. Őslakosok fogadták az odaérkező felfedezőket, akik persze nem a legbarátságosabb eszközökhöz nyúltak az „újvilág" megismerése során. Véres háború vette kezdetét, melynek végkifejleteként a helyiek hosszú-hosszú rabszolgaságba kényszerültek, várván egy reményteljes kiút felbukkanására. Acribos gyarmat lett, és szépen lassan kezdte felfedni értékeit a hódítók számára. Nem is maradt el a várva várt jutalom, mivel az agresszív gyarmatosítók rábukkantak a Celebrium nevezetű energiaforrásra. Szépen lassan kiderült, hogy gyakorlatilag ez a végtelen és kiapadhatatlan energia Szent Grálja, sokkal hatékonyabb, mint a gőz vagy a szén valaha is volt, vagy lesz. Szemlátomást az őslakosok nem voltak ennek tudatában, és egy sokkal régebbi civilizáció nyomaként maradt hátra mindez, és az a bizonyos életforma gyakorlatilag képes volt vegyíteni a Celebriumot az élő szövettel. Ezen felbuzdulva a területfoglalók kísérletekbe kezdtek a szerencsétlen őslakosokon, hogy az eredményeket a maguk javára fordíthassák. Ezzel ütötték be az utolsó szöget a koporsójukba, mert egy fellázadt csoport így képes volt láncreakciót elindítani a kísérletek során megszerzett képességek birtokában. A folyamat vége csakis az apokalipszis lehetett, hiszen az energiák kitörésének hatására megnyílt egy járat, ami magával rántotta Acribos egy igen jelentős részét is.

Szóval már a Bádogembert is sikerült klónozni. Ezzel nem is lenne gond, de most mindegyik klónnak az eredeti szíve kell.

LOMIZÁS PROFIKNAK

Remélem élveztétek a mesét, mert szerintem igen szórakoztató, ahogyan az SF Team felépítette számunkra egy olyan túlélős játék világát, amelyben ezek nélkül a „történelmi" ismeretek nélkül nem biztos, hogy mindent a helyére tudnánk tenni a kis fejünkben. Kifejezetten kedvet csinált számomra egy olyan játékhoz is, amely magát a történetet dolgozza fel, látványos kép- és hanganyag kíséretében, amolyan BioShock Infinite jellegű játékmenetbe ültetve. A Steam Hammer összességében viszont mégis teljesen más műfajt képvisel. Egy hardcore túlélőjátékról van ugyanis szó, amely leginkább az ARK, a Conan Exiles vagy a Life is Feudal stílusában ígér hosszú-hosszú játékórákat a túlélni vágyóknak. Az igazi újdonság maga a fejleszthető gépek és fegyverzet steampunk stílusvilága, eddig ilyen környezetbe még nem ültettek

MMO-ból van már őslényes, van fantasy, van sci-fi, van posztapokaliptikus, csak a steampunk hiányzott. Már az sem.

ADATOK

KIADÓ
Big Way

FEJLESZTŐ
SF Team

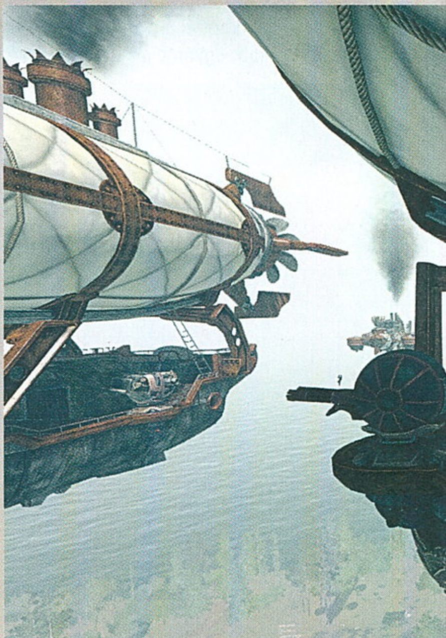
MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2017.05.12.

STÍLUSMINTA

ARK: Survival Evolved
2015 (STUDIO WILDCARD)

Life is Feudal: Your Own
2015 (BITBOX LTD.)



Nem, köszönjük... nem érdekel sem a balesetbiztosítás, sem a hihetetlenül intelligens porszívó, sem a kötvény, viszontlátásra!

túlélésen alapuló szerepjátékot. Gyakorlatilag egy szál csíkos, pizsamaszerű ruhában esünk majd le a szárazföldre, hogy nulláról indulva készítsünk magunknak szerszámokat, vadászáshoz és horgászathoz használatos eszközöket, majd mindezek után a komolyabb vizekre evezve elmerüljünk az alkímiában és a fegyverek készítésében. Az egyik létfontosságú faktor természetesen az idő lesz. Ezek a játékok bizony eléggé időigényesek, apró, sokszor repetitív folyamatok során fejlesztjük magunkat fel egy olyan szintre, hogy komolyabb kreálmányokat is képesek legyünk megalkotni. A másik fontos tényező az erőforrások felfedezése. Teljesen természetes, hogy gallyakat és rönköket például a bokrokból és fákból tudunk kinyerni, a vizet folyók és tavak biztosítják, de hogy kezdetben fémeket úgynevezett „scrapmetal" (hulladékfém) mezőkön találunk, az kicsit megmosolyogtatott. Ezeket úgy kell elképzelni, hogy különféle rozsdás gerendák, fogaskerekek és dróthuzalok állnak ki a földből, arra várva, hogy kutakodjunk ott a két kicsi kacsónkkal. A háttértörténet és némi képzelőerő persze értelmet adhat az egésznek, tudjuk be ezeket az alkatrészeket a nagy háború okozta technikai veszteségeknek.

HARCRA FEL!

Lezuhanni egy ilyen mogorva helyre nyilván nem mókás, de ha mégsem egyedül szeretnénk megbirkózni a nehézségekkel, akkor az ígéretek 64 főig feltölthető online szervereket vetítenek elő, sőt létezni már most is léteznek a dedikált csatamezők. A saját szerver létrehozása még kicsit körülményes, nekem hosszabb próbálkozás és routerkonfigurálás után sem igazán akart beröffenni, cserébe a futó folyamatok között sem találtam meg, hogy mit kéne leállítani ahhoz, hogy a Steam ne érzékelje működésben lévő programként a játékot. Sokadik gépindítás után úgy döntöttem, majd egy későbbi fázisban visszatérek ehhez is.

Viszont azt megtanultam, hogy a vízbe ne nagyon menjek bele, mert hamar végem lesz, emellett pár dolgot már most megjegyeztem a készülőfélben lévő produkció kapcsán. Például a tiszta ivóvíz előállítása az alap alkímiai képességek között lesz majd elérhető, illetve megközelítőleg 45 növényés állatfaj fogja segíteni vagy éppen nehezíteni a körülményeinket. Apropó növény! A Celebrium maga is egy növényből, konkrétabban egy fafajtából nyerhető ki. Ajánlatos óvatosan megközelíteni őket, mert viselkedésük nagyban hasonlít a Harry Potter-könyvekből ismert fúriafűzéhez, komoly sebzést okozva a kíváncsiskodó jelölteken. Választható karaktereink két kasztba vannak sorolva. Vannak az úgynevezett Technokraták (a hódító viktoriánus nép), akiknek gőzgépeiken túl legfőbb erősségük a technikai tudásuk. Velük szemben állnak az Acribos őslakosaiból kiemelkedő lázadók, akik már vegyíteni tudják a mechanikus elemeket és az élő szövetet. Ha nem is természetesen, de elvárhatóan mindkettő saját képességekkel és fejlődési fával rendelkezik majd. Számomra az ilyen játékok nagy kérdése persze az, hogy mi jelenti a klasszikus értelemben vett végjátékot? Szépen lassan fegyvereket készítünk, meghódítjuk a szárazföldet, majd feltörünk óriási léghajóinkkal vagy akár a leviatánokkal (bibliai tengeri szörny, amely a gonosz jelképe), és jól megütközünk ellenségeinkkel. Mindez kétségkívül látványosnak és élvezetesnek ígérkezik, de vajon mit fogunk trófeaként a fejünk fölé emelni ennek az egésznek a befejeztével?

ÁSÓ, KAPA, JETPACK

Ahhoz, hogy az ég felé törhessünk, először magabiztosan kell megállnunk a talajon. Annak ellenére, hogy az ilyen játékokra jellemző bonyolult és kényelmetlen menürendszer kezd a Steam Hammer esetében is kibontakozni, azért vannak kifejezetten pozitív oldalai is az eszközhasználatnak. Vegyük például az építési munkálatokat. Előkészítéseként egyenletes talajt kell létrehoznunk, amit egy nagyon szemléletes rácsnézetben tehetünk meg, ahol négyzetekre van osztva a körülöttünk látható terület, középen megjelölve az aktuális tengerszint feletti magassággal. Amelyik elemet sikerült teljesen vízszintes állapotba hozni az ásónkkal, az zöld színűre fog változni. Így már könnyedén építhetünk rá a megfelelő nyersanyagok birtokában. A növénytermesztés képessége is elengedhetetlen lesz ahhoz, hogy ne kelljen mindig az erdőben kutatni ehető gyökerek után, de a magokat és hajtásokat kezdetben magunknak kell felkutatnunk. A komolyabb harcokig persze idő eljutni, de akinek a GTA: San Andreas óta lenne némi akut jetpackitise (atya világ, bocs Böjtitől is!), akkor az készüljön fel az igen epikus, levegőbe emelkedő bajuszos emberekre, akik hatalmas kalapácsokkal esnek egymásnak a felhők között. Kell ennél több? Ha igen, akkor a léghajók megcsáklyázását már nem is említem. Tény, hogy a roadmap szerint körülbelül 75%-os állapotban áll a 28 eurós (kb. 8600 forintos) játék készültségi szintje, és ez feltételezi számunkra, hogy már nem kell sokáig várnunk a nagy háború újjászületéséig. G

ŐRÜLT FALLOUT, AMI ÍGÉRETES

EDENGRAD

[ÍRTA **POZANDR**] **A Fallout rajongói 2006-ban örömtüzeket gyújtottak, amikor kiderült, hogy a Masthead Studios egy, a Fallout világán alapuló MMO játékon dolgozik. A felmerült problémák miatt ugyan a program sosem készült el, most azonban megjelent az Edengrad, ami le sem tagadhatná az ihletforrást. Igen, ilyen lehetett volna a Fallout Online is.**

Az elmúlt években hihetetlen népszerűségre tettek szert a túlélőjátékok, amelyek többségéről a magazin oldalain is megemlékeztünk. Olvashattatok a retró stílusú Wild Terra Online-ról, a sci-fi beütésű MetaTronról, amiről pont én írtam pár hónappal ezelőtt. És bár szórakoztató lehet egy meghatározott területen alapanyagokat gyűjteni, hogy ne vesszünk éhen, házat építeni, hogy az ellenséges játékosok ne üthessenek rajtunk, és harcolni, hogy a legerősebbekké váljunk, ez nem mindenkit elégít ki, többek között engem sem. Így amikor Böjti rám bízta az Edengrad Early Access verzióját, egy picit vacilláltam, aztán úgy döntöttem, adok neki egy esélyt. Egyáltalán nem bántam meg. A Huckleberry Games ugyanis ötvözte a túlélőjátékok esszenciáját az MMORPG-k alapelemeivel, mindezt pedig nyakon öntötte egy olyan világgal, amit mindenki ismer a Fallout-játékokból és a Mad Max-filmekből. Ezek pedig már önmagukban is elég biztatóak, nemhogy együtt.

SIVATAGI KALAND

Az Edengrad a nem túl távoli jövőbe, 2044-be viszi a játékost. A most ismert világ egy globális konfliktusban elpusztult, az emberek ezt követően föld alatti menedékhelyeken kénytelenek élni, hogy onnan induljanak portyázásokra, élelemért, vízért, dicsőségért. Ismerős, igaz? Már a kezdő játékterület – ami Arizona állam egy részének felel meg – is meglehetősen nagy, a sivatagos környezet tökéletesen megidézi a Mad Max-filmek hangulatát: elhagyott moteleket, autókat, településeket lehet felfedezni, máshol pedig rozsdásodó rádióállomások jelzik egy letűnt civilizáció nyomait.

ADATOK

KIADÓ
Huckleberry Games SA

FEJLESZTŐ
Huckleberry Games SA

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2017.04.04.

STÍLUSMINTA

Fallout 4
2015 (BETHESDA)

Mad Max
2015 (WARNER BROS.)

Az Edengrad főszereplője is egy menedék lakója, egy katona, aki feladatául kapja a környék felderítését. Egy alig egyórás oktatórész után – ami megtanítja a legfontosabb dolgokat – kinyílik a világ. Küldetéseket teljesítenétek? Nincs akadálya! Keressetek a térképen egy NPC-t, akinek minden bizonnyal lesz valamilyen megbízatása. Harcolnátok? Megtehetitek! A környék ugyanis tele van mutáns skorpiókkal, pókokkal, gyíkokkal és egyéb veszélyes elemekkel, amik biztosítják a fejlődéseteket. Kezdetben a kettő kombinációjával érhettek el sikereket. Már a játék elején birtokotokba kerülhet többfajta fejsze, de hogy melyik milyen célt szolgál, arra csak akkor jöttem rá, miután majdnem meghaltam egy NPC-től kapott misszió teljesítése közben. Ugyanis amelyik fejsze alkalmas egy fa kivágására, azzal nem lehet állatot ölni. A gyűjtögetés is kulcsfontosságú: a főhős előbb-utóbb éhes, szomjas lesz, így ennie, innia kell. Húst lehet kinyerni a leölt állatokból, vizet lehet találni kutakban, de a nyers húst nem ehetjük meg, azt meg kell sütni, ahogy illik. Ehhez tüzet kell rakni, vagy kell keresni egy tűzhelyet – magányosan álló házakban nagy valószínűséggel találhattok ilyet.

A nagy pusztulás utáni Föld látképe mi mást is tartalmazhatna, mint romokat, amik között divatbemutatót még mindig lehet tartani...

A játékmechanika egyébként meglehetősen összetett, rengeteg rétege van. A fejlesztők négy év munka után döntöttek úgy, hogy a nagyközönség elé tárják az Edengradot, amit pedig a program jelenlegi állapotában mutat, az meglehetősen biztató a jövőre nézve. Gyűjtögetés, harc, küldetések, RPG elemek, PvE, PvP, klán- és településalapítás, folytassam? A missziók azonban egyelőre sajnos nem túl változatosak, a fejlesztők nem léptek túl a keress meg xyz embert/ölj meg ennyi-annyi állatot/bogarat/mutánst sémán, ugyanakkor még ezek között is akadnak a jellegüknél fogva igen szórakoztató missziók.

A játék legelső feladatai között van egy elveszett férj felkutatása, akit felesége keres. Igen ám, de amikor megtaláljuk, kiderül, hogy azért szökött meg, mert a nőnek semmi sem volt elég jó, amit a párja csinált, ráadásul rendszeresen megalázta (nem csoda, hogy elment). Vissza lehet térni az asszonyhoz a hírrel, hogy férjurát nem sikerült megtalálni, ugyanakkor az is választható lehetőség, hogy azt mondjuk a férfinak, mindezek ellenére menjen vissza a nőhöz, mert a házasság szent kötelék… Sajnos a missziókhoz kapcsolódik egy igen idegesítő dolog, nevezetesen az, hogy mindenhova gyalog kell mennünk. És bár ez még fejleszthető, néha már most is örültem volna, ha találok a pusztaságban egy működő motort vagy autót, ha már környezeti elemként jelen vannak.

Na, gyorsan összeszedjük a lootot, beszívjuk a maradék benyát, aztán sipirc, mielőtt az a híres, őrült Maximilian erre jár.

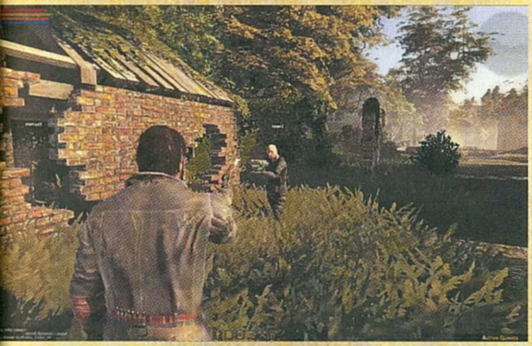
FEJLŐDÉS ERRE, FEJLŐDÉS ARRA

Az Edengrad fejlődési rendszere a szokásos vitality-dexterity-strength hármason alapul, ahol minden egyes szintlépés után el lehet költeni a kapott pontokat. A legfontosabb feladat azonban egy kiegyensúlyozott karakter létrehozása, mert csak így garantált a túlélés. Hiszen el lehet költeni az összes tapasztalati pontot arra, hogy minél több cuccot cipelhessen az ember, de minek, ha nem tud elmenekülni a támadók elől, mert 500 méter megtétele után kifárad? Így érdemes nagyon meggondolni, hogy mire áldozunk pontokat, ahogy a képességeket is, amelyekből egyébként rengeteg van, méghozzá különböző kategóriákba sorolva.

és a hibákat szinte azonnal javítják. Ezt én is megtapasztaltam, amikor egy küldetés teljesítése után nem tudtam interakcióba lépni azzal az NPC-vel, aki adta a feladatot. Kiléptem, mert nem tehettem mást, a következő napra már ki is javították a hibát. A frissítések folyamatosan érkeznek, és mára az Edengrad olyan alkotás lett, ami ugyan stabilan játszható, de még közel sem hibáktól mentes. Ezek azonban olyan hibák, amik a játékélményt csak kisebb mértékben rontják le.

A fordítás nem tökéletes, egy-egy lengyel mondat/szó becsúszik a képbe (szerencsére nem a küldetésleírásokban), néha előfordul egy-

Tévedés azt képzelni, hogy az Edengrad egy olcsó és amatőr kísérlet a pénzszerzésre. Ez a játék a Fallout Online lelkes indie követője.



Bányászat, sütés-főzés, fegyverkészítés, elsősegély, szabás-varrás, minden, amit csak el lehet képzelni. Minél többet gyakoroljuk az egyes képességeket, annál több pontot szedhetünk össze. Hogy is néz ez ki? Ha horgászni akartok, meg kell tanulnotok horgot, botot és orsót készíteni, és már indulhattok is a legközelebbi területre, ahol víz található. És ha már az építést is elsajátítottuk, létrehozhatjuk a saját kolóniánkat ebben az elpusztult világban, ehhez azonban szükség van egy földdarabra, amit meg kell venni. Innentől pedig csak a képzelet szab határt, hogy hogyan fejlesszük városunkat, amit bármikor lerohanhat egy ellenséges csapat…

ÉRTÉKELÉSEK CSAPDÁJÁBAN

Az Edengrad két hónapja jelent meg, de már vegyes a felhasználói értékelése. A premier után a játékosok fps-eséseket, szerverösszeomlásokat tapasztaltak, így 10-20 perc szenvedés után már írták is a negatív véleményeket. Megnyugtathatok mindenkit: a fejlesztők folyamatosan dolgoznak a programon,

egy textúrahiba, a képességfák kilóghatnak a képernyőből, de ami a legjobban zavaró, hogy az Edengrad irgalmatlanul sokat tölt, egy-egy térképváltás között egyperces várakozási idők is előfordulhatnak. A pozitív-negatív dolgokat vizsgálva egyértelműen a pozitív irányba mozdul el a mérleg nyelve (még ha nem is sokkal), ez pedig egy ilyen ambiciózus projektnél kifejezetten örvendetes tény. A Huckleberry Games egy évig tervezi a 13 eurós (4000 forintos) Edengradot a korai hozzáférés állapotában tartani. Lehet, hogy ezt az időt ki kellene terjeszteniük, hogy minden problémát ki tudjanak gyomlálni. A korai hozzáférésű cím jelenlegi legnagyobb baja, hogy nagyon kevés ember szaladgál a világában. Ha a játékosok felfedezik a benne rejlő szépséget, a fejlesztők pedig nem hagyják magára alkotásukat, akkor az Edengradból egy remek program válhat.
Ha szereted a posztapokaliptikus játékokat, akkor ne hezitálj: a kért árat mindenképpen megéri a Huckleberry produkciója.

„VAN VALAKI A FEDÉLZETEN, AKI TUD REPÜLŐT VEZETNI?”

[ÍRTA **GEBBBE**]

A DOVETAIL GAMES IGEN AKTÍVNAK MUTATKOZIK MOSTANÁBAN. IDÉN MÁR MEGÖRVENDEZTETTÉK (VAGY NEM) A VASÚTSZIMULÁTOROK SZERELMESEIT, SŐT PS4-RE IS KIADTÁK AZ EURO FISHINGET. ÉS HA MÁR FÖLDÖN ÉS VÍZEN, AKKOR LEGYEN LEVEGŐBEN IS, AVAGY MEGÉRKEZETT A FLIGHT SIM WORLD!

U többi ugyan még csak korai hozzáférésben látott napvilágot a Steamen, de ettől függetlenül már egy kifejezetten játszható, kezdőtartalommal bőségesen feltöltött programot kapott meg a játékos közönség. Kicsit azonban nem árt körbejárni, hogy a Dovetail mit is akar elérni azzal, hogy egy új repülőszimulátorban látja a jövőt. Történetesen adott a Microsoft Flight Simulator X (FSX), amelynek kiadójaként veszik ki jelenleg is a részüket a piacon, de azt be kell látnunk, hogy az egykoron patinás cím felett kezd igencsak eljárni az idő. Még mindig nagyon népszerű a szimkedvelők körében, de az első verziója 2006 októberében jelent meg, ami akárhogy is számoljuk, több mint 10 évet jelent. Ennyi idő elég volt ahhoz, hogy közel 4000 eurónyi DLC tartalmat kínáljanak mellé, amely ugyan nem képes megközelíteni a Train Simulator majdnem 5000 eurós (rém)álomhatárát, de azért szép helyezést ér el ebben a versenyszámban. A váltás oka egyszerű. Muszáj lecserélni az évek alatt kissé elavulttá váló programkódot egy modernebb, a mai kornak megfelelő színvonalúra. A DLC-re kihegyezett modell pedig gyaníthatóan nem fog változni, hiszen az említett programok akkora területet fednek le, hogy ezt képtelenség lenne egy játékba belesuvasztani. Gondoljunk csak bele, hogy ha a FSX teljes könyvtárát szeretnénk birtokolni, kb. 3 terrabájtnyi (!) tárhelyre lenne szükségünk. El kell fogadni, hogy ebben a műfajban mindenki arra a modellre fog költeni, ami őt érdekli. A FSW sem lesz valószínűleg kivétel, sőt remélhetőleg minél hamarabb elkezdődik hozzá a színvonalas kontentgyártás.

TIÉD AZ IRÁNYÍTÁS

Ideje tehát konkrétabban rátérni, hogy mit is kap kézhez az önjelölt (esetleg profi) pilóta, ha beleugrik a jelenleg 25 eurót (nagyjából 7700 forintot) kóstáló korai kezdőcsomag megvásárlásába. Már most leszögezném, hogy a minimumnak megjelölt hardverigényt jócskán illik megugrani. Ha a Train Sim World: CSX Heavy Haulból indulunk ki, akkor nem lesz sok köszönet abban, ha az ultra beállításokat szeretnénk használni. Mondom ezt úgy, hogy egy 1070-es zörög a gépemben, amivel olykor el tudtam érni a 10 képkocka/másodperc eredményt, méghozzá teljesen tiszta, napos időben, amikor a látótávolság is a legnagyobb.

A repülőgépek nagyon szépen kidolgozottak, jelenleg hét darab található meg a játékban. Eloszlásukat nézve egy-, illetve kétmotoros kisgépekről van szó, tehát senki ne számítson arra, hogy itt rövid időn belül sugárhajtású jetekkel vagy utasszállító behemótokkal fog röpködni.

ADATOK

KIADÓ
Dovetail Games

FEJLESZTŐ
Dovetail Games

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2017.05.18.

STÍLUSMINTA

Microsoft Flight Simulator X: Steam Edition
2006 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

SimplePlanes
2015 (JUNDROO)

Ha viszont hallgattok rám, akkor kezdetben nem is lesz rá szükségetek, mivel meg kell előbb ismerni a játék kezelőfelületét, az irányítására használt eszközök gombkiosztását. A jelenlegi oktatómód ugyanis eléggé szemléletes, de nem minden esetben árulja el, hogy egy éppen teljesítendő manőverhez melyik gombot is kell használnunk. Ha pedig nem tudjuk, akkor a virtuális oktató nem fog kegyelmezni, kezdheted elölről az egészet, kisfiam! A hetedik kísérletem az első landolásom végrehajtására már heves szívdobogás és pár gyengébb káromkodás-csokor közepette indult meg, mert tudtam, hogy nemsokára a fülemben csattan a mondat: Tiéd az irányítás!

AKKOR MOST ÉN PILÓTA LESZEK?

Ha viszont figyelünk, akkor nagyon örömünket fogjuk lelni a manőverezésben, és ahogy megtanultuk az alapokat, máris nézhetünk magunknak egyet a küldetések közül. Ha ehhez nincsen kedvünk, akkor persze a

De hát mondtam én, hogy lapos a Föld, ezek a lükék meg váltig állítják, hogy egy gömbölyű bolygón élünk. Hülye azért nem vagyok!

szabad repüléses módban is teljesíthetjük az előírt repülési órákat, hogy letehessük a jelenlegi verzióban megtalálható két jogosítványt. Az egymotoros vizsgához 3, míg a kétmotoros gépekkel elérhető privát pilóta címhez 5 órát kell a megfelelő típusokkal teljesítenünk. Csak azok a menetek számítanak bele a repült órákba, amelyeket sikeresen el is vittünk A-ból B pontba, magyarul épségben landoltunk is a kijelölt reptéren. A fenti kérdésre válaszolva azt kell, hogy mondjam, hogy azért senki ne érezze magát nyeregben. A realizmust érintő beállítások még igencsak szegényesek, gyakorlatilag szinte árkád jelleget öltenek. Például az még a fejlesztők kitűzött céljai között szerepel csak, hogy egy gépet ne felszállásra kész állapotban kapjunk a kezeink közé, hanem a teljes hidegindítást nekünk kelljen rajta végrehajtani. A berepülhető területre viszont nem lehet panasz. Mi is lehetne nagyobb, mint az egész világ? Bizony, közel 24000 repülőtér áll rendelkezésünkre, melyek között könnyedén válogathatunk az útvonaltervezésre szolgáló felületen. A távolságokat valós időben kell lerepülni, persze az idő felgyorsítására már a program jelenlegi állapotában is van lehetőség. Ezt azonban csak akkor illik alkalmazni, ha a repülési sebességhez hozzá tudtuk igazítani a magasságot is, mert a világ minden ideje kevés lesz arra, hogy a négyszeres gyorsítás okozta meglepődés közepette kialakult íves röppályánkat vízszintesbe állítsuk. A kézenfekvő az, ha legalább egy kontrollerrel rendelkezünk, mert billentyűzettel lehetetlen a finom mozdulatokat kivitelezni, nagyon hamar idegesek leszünk az oktatómód feladatai alatt is.

Nagy távok átrepülésére, szimulációra jó lesz ez, de azt ne várjuk el, hogy a pilótafülkében lőtt képeket a Facebookon irigykedve nézzék az ismerősök.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Az eddigi szimulátoroktól eltérően a fejlesztők igyekeznek több teret adni a közösségi tartalmaknak is. A tervek szerves része a steames műhelytámogatás bevezetése is, melynek hasznát elsősorban a külső programként futó küldetésszerkesztő aktív használói fogják igazán élvezni. Ebből jelenleg még semmit nem láthatunk, pedig kifejezetten a korai hozzáférésű tartalmak közé van már felsorolva. Mindez valójában kicsit ellent is mond annak, hogy ezúttal is várják majd a harmadik féltől érkező fizetős letölthető tartalmakat a programhoz, de talán egy ilyen kiskapu megnyitása magasabbra teszi a lécet a külső gyártóknál is. Na meg nyilván az árcédulát is. A műhelytámogatás keretében esett egy félmondat az „egyéb tartalmak" megosztásáról is, tehát reménykedjünk benne, hogy nemcsak küldetéseket, hanem akár modelleket is lelhetünk majd az ingyenes felületen. Nagyon nem elhanyagolható tényező, hogy az időjárási viszonyokat miként sikerül lemodellezni. Egyszer keveredtem eddig komolyabb légörvénybe, valahol félúton Budapest és Nyíregyháza között, de mielőtt kiszakadtak volna az oldalablakok, csökkentettem az utazómagasságot. Valós időben azonban még nem tudnak váltakozni a körülmények, csak fixen beállított értékeket választhatunk ki, amikor megtervezzük aktuális utunkat. A tiszta időtől elmehetünk egészen a havazásig is, viszont a pilótafülke üvegén legördülő esőcseppek látványa elképesztően magával ragadó lett. Itt egy virtuális kalapemelés mindenképpen jár a dovetailes srácoknak.

ÖVEKET BECSATOLNI

A cikk címét adó idézet a méltán híres Airplane című komédiából került a Guru hasábjaira, és keresve sem találhattam volna megfelelőbbet. A Flight Sim World még nem egy keményvonalas szimulátor, de irányvonalát nézve mindenképpen közelít abba az irányba, hogy átvehesse a hatalmat a FSX-től. A Dovetail Games igazán megsüvegelendő döntést hozott azzal, hogy korai hozzáférésben dobta piacra a játékát. A fejlesztők elmondásuk szerint az üzletmodell legfőbb célját szeretnék ezzel kihasználni, mégpedig hogy tüzetesebben megismerjék a szimulátorrajongók igényeit, és azt, hogy mit is várnak el egy ízig-vérig modern programtól. Ahogy a vak is mondja, majd meglátjuk! Addig is mindenkinek jó gyakorlást, Kvák kapitány megkezdi az emelkedést!

Megláttam, hogy megjelent az új Guru, szóval nem szórakoztam, csak kiugrottam, majd ejtőernyővel elevickéltem a legközelebbi újságosig.

LEFT 4 UFO

EARTHFALL

[ÍRTA MCMACKO] **Négyen vállvetve küzdeni irtó jó móka, pláne, ha közben vad szörnydarabolás és élelmes túlélés köré van felfűzve a buli. Az Earthfall alkotói megirigyelték a Left 4 Dead sikereit, a saját variánsukban pedig a zombikat nem kevésbé vérszomjas idegenekre cserélték. Előre, a Föld védelmére – mielőtt az utolsó reménysugár is elhal!**

Valve-ék nem csak a Half Life-játékokkal, vagy a Team Fortress-szel írták be magukat az FPS-ek történelemkönyvébe. A négyfős együttműködésen alapuló játékok előfutáraként a Left 4 Dead mind PC-n, mind pedig X360 konzolon aratott. A világ játékosai megőrültek érte, és úgy alapvetően a videojátékkötődésű szerkesztőségekben is egyöntetű elismerést vívott ki magának a sorozat. Manapság (egy-egy steames akció során) szó szerint fillérekért szerezhető be a két játék, és nincs az a gép, ami ne futtatná őket tisztességes sebességgel. Mivel az első rész közel tíz éve jelent meg, ebből kifolyólag sokaknál réges-rég unalomig lett pörgetve a zombidaráló. Szerencsére újdonsült kihívók és lelkes aspiránsok is mindig akadnak, és a fővonalas CoD-játékok PvE módjai mellett a független fejlesztők sem pihennek; most épp a Holospark csapat munkatársai dobtak össze egy jófèle Left 4 Dead-klónt. Az Earthfall príma anyag – az Early Access elvárásokhoz képest szokatlanul korrekt kidolgozottsággal és remek kis élménycsomaggal bír. Persze akad még javítanivaló a játékon, és a sztori szempontjából is épphogy csak elkezdődik az invázió – a stílus rajongói viszont így is élvezhetik a macsétát, tölthetik a shotgunt, és készíthetik az idióta csapattársak miatt javallott nyugtatókat.

NAGYÜZEMI BOGÁRIRTÁS

Invázió! Egy meteoritcsapással érkeztek a bogárszerű földönkívüliek, kiknek béketlen szándékáról már a kezdetekben sem lehetett kétség. Négy civil hősünket a túlélés szele fújta össze; céljuk mi más volna, mint a bizonytalan holnapért és az emberiség magasabb szinten értelmezett jövőjéért való küzdelem. Így szól az alapfelállás, a többi pedig ismerős lehet a már említett hivatkozásokból. Négyen vágtatunk előre a pályákon (egyelőre egy kampány és azon belül is négy elkülönülő térkép lett kész a Holospark-műhelyben), és miközben az ellenfelek előrajzó seregeit tizedeljük, különböző apró-cseprő objektívákat oldunk meg, masszív rohamok ellen próbálunk defenzív pozíciót felvenni, és közben a történet is csordogál szépen a maga medrében. A négy hős nem túl egyedi stílusban fogant. Van a kötelező ázsiai hacker-forma, az egy szem kemény csajszi, egyetemi pulcsiban, a kockásinges-pufimellényes tulok, na meg a marcona brada'. Szerencsére annyi pluszt adnak ezek a komák, hogy a pálya bizonyos szegleteit, a harcok kimenetelét saját stílusukban kommentálják, így nem csak az online csapattársak hablatyolására leszünk kárhoztatva. Vannak botok is, így akár egyedül, gépi támogatással is nekivághatunk a kampány pályáinak. Persze tudjuk, hogy egy ilyesmi kooperatív zúzda többedmagunkkal az igazi – ráadásul az AI társak is megérik a pénzüket. De nyilván pozitív, hogy zsúfolt szerverek híján akár így is elpötyöghetünk a játékkal. (Csak magasabb nehézségi szinten ne várjunk csodát a csapattagoktól!)

ADATOK

KIADÓ
Holospark

FEJLESZTŐ
Holospark

MŰFAJ
kooperatív FPS

MEGJELENÉS
2017.04.26.

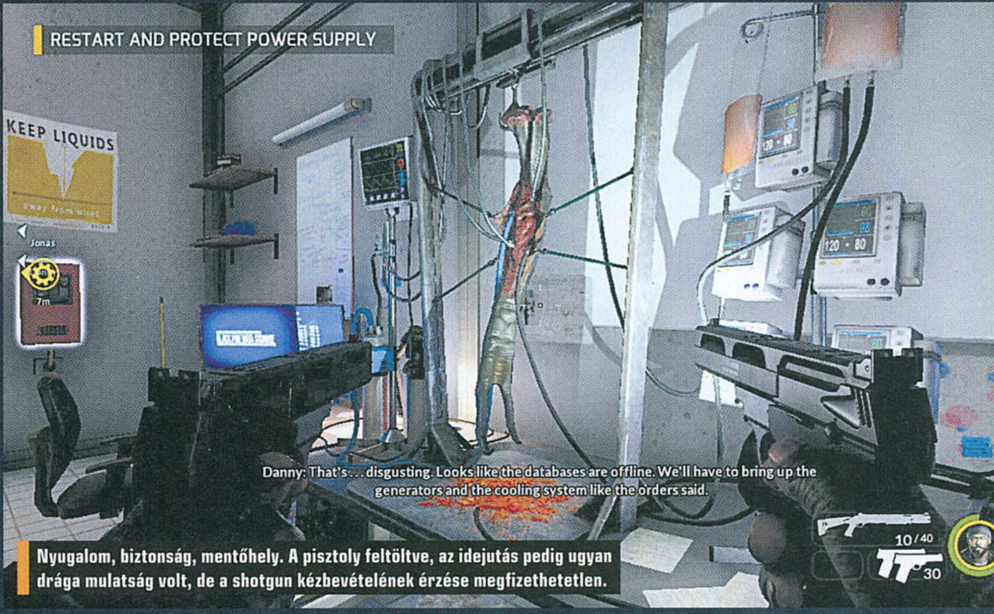
STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Killing Floor
2009 (TRIPWIRE)

ATMOSZFÉRA, MEG AMIT AKARTOK

Az Earthfall nagy erénye, hogy a készítők jó érzékkel ragadták meg az észak-amerikai környék hangulatát. Lehet, hogy csak nálam talál be a környezet, de ez a fenyőfás, kisvárosos hangulat különösen hidegrázós tud lenni, pláne, ha ufóinvázióról van szó. Még szerencse, hogy mandulaszemű, „nem azok, amiknek látszanak" baglyok nem csücsülnek a faágakon. (Na, attól tutira becsinálna



Nyugalom, biztonság, mentőhely. A pisztoly feltöltve, az idejutás pedig ugyan drága mulatság volt, de a shotgun kézbevételének érzése megfizethetetlen.

mindenki!) Magával a helyszínnel kapcsolatban tehát nem érezni különösebb izzadtságszagot, vagy a szokásos Early Access ürességet. Ezt az állításomat pedig azzal együtt is tartom, hogy a játék egy része valószínűleg így is összevásárolt, kész Unreal4 assetekből épül fel.

A szörnyek amúgy baglyok nélkül is félelmetesek (Cooper ügynököt nyugodtan hazaküldhetitek – szóljatok inkább Muldernek, vagy a Men in Black párosnak!), nagy számuk végett kifejezetten bosszantóak is tudnak lenni, ráadásul a spéci egységek tovább fokozzák a parafaktort. Bár nincs hisztiző boszorkány, de vannak kisebb nagyobb mobok (a játék Drónnak hívja őket), benga Bestiák, mérgező pöffetegek (Sapper) és testrabló zsiráfcsáp-lények (Whiplash)...

A földre leteperő Tresherektől az öntudatlan porhüvelyünkkel messze rohanó Whiplashig mindegyik masszívabb monstrum megjelenése komoly fenyegetés lehet, amit főleg csapatmunkával tudunk csak átvészelni.

A szörnyek dinamikus elhelyezkedése, a rettenetes „swarm" kirajzás szkriptelt vagy véletlenszerű beindulásai ügyesen olvasnak fel a Left 4 Dead doksijából. A nagy hasonlóság egyébként a cikkíró számára nem volt negatívum, sőt a kellemes emlékeket némi egyediséggel feldobó játékmenet az eredeti L4D-játékok újramelegítésére is vágyat ébresztett.

Nem beszéltünk még a fegyverekről, de talán nem is véletlenül. Olyan igazi nagy meglepetésre ne számítson senki: a standard mordályok tűnnek fel az Earthfall repertoárjában is. Az akimbo-módban (azaz mindkét kézben külön) hordható pisztolyok, mondjuk, mindig vigyort csalnak a cikkíró arcára, és a gránátokkal, shotikkal is különösen jó dolog a rendezetlen tömegekben érkező bogarakat tizedelni. Plusz adalékként pedig ott vannak a 3D nyomtatók is, amelyekkel extra tárgyakat, gyógymotyót, és fegyvereket generálhatunk legatyásodott főhősünknek. Apró tanács, de mindenképp megszívlelendő, hogy a közelharci fegyverek sem teljesen reménytelen jószágok. A cikk elején is említett macsétával például kifejezetten hatásosan lehet aprítani a körülöttünk rajzó bogárlényeket.

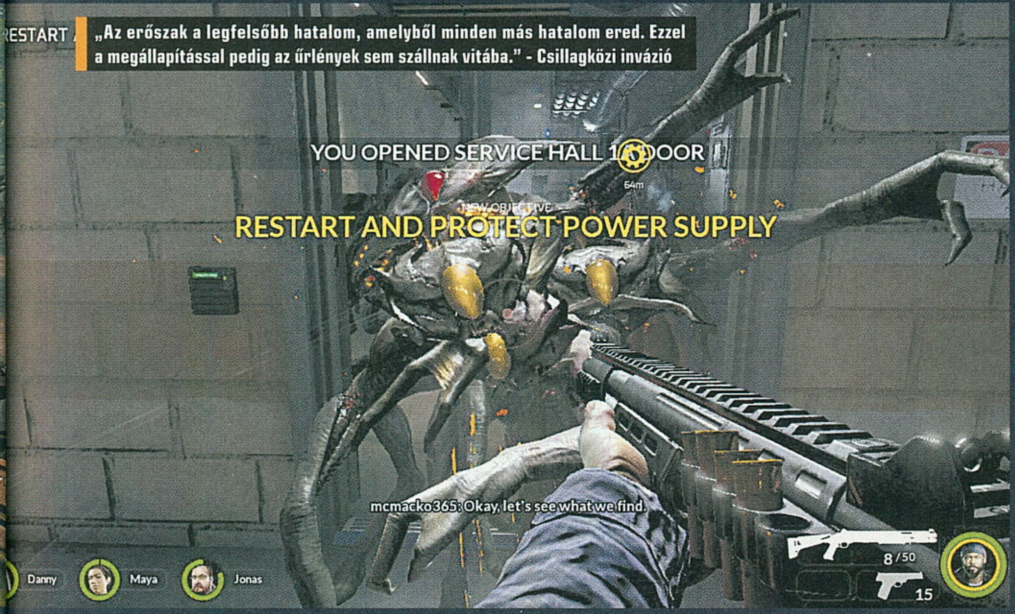
Még mielőtt továbbmennénk, egy megjegyzést eleresztek a játék muzsikáiról: meglepődve tapasztaltam, hogy remekül hangszerelt, motívumaiban is ütős kis dallamsorozatot raktak össze a készítők, már a jelenlegi készültségi fázisban is. Kudos és méretes Színarany Violinkulcs Plakett legyen azon játékiparosok jussa, akik nem felejtik el a megfelelő zenei aláfestés jelentőségét!

Ha nem tudsz meglenni a Left 4 Dead izgalmai és hangulata nélkül, de jó lenne valami újdonság a játékba, az Earthfall jelenleg a legjobb ajánlat.

NYÁLKA A TRANZISZTORON

Sajnos a lapzárta idején tesztelt build egy óriási gonddal küszködött: jelesül a durva gépigénynyel, amely a minimumtól az extrém beállításokig mindenhogyan döcögős játékmenetet tudott eredményezni az amúgy stabil 60 fps-ért kiáltó kódkezdeményénnyel. Az U4-es motor skálázhatóságával általában nem szokott gondom lenni, az Earthfall viszont furcsa anomáliákra képes, alienektől származó nyálkával beborítva a CPU/GPU tokokban dohogó milliárdnyi tranzisztort.

Sanda gyanúm szerint a minimumon is dúsnak ható növényzet, és a hirtelen előbukkanó sok-sok karaktermodell optimalizálatlan kezelése okozhatja a játék frame-instabilitását. Ezt abból a megfigyelésből vezettem le, amely során a harmadik (főként zárt) pálya kiemelkedően jó teljesítményét méregettem. Hiába, no! A világ nyugati felén ezres sorozatszámú GeForce kártyákban fürdőző népek is hasonló tapasztalatokról számolnak be a fórumokon. Így jelenleg viccen felül is közérdekű, komoly problémának számít a játék optimalizálatlansága.



„Az erőszak a legfelsőbb hatalom, amelyből minden más hatalom ered. Ezzel a megállapítással pedig az űrlények sem szállnak vitába." - Csillagközi invázió

ETTŐL MÉG LEHET JÓ...

És gyanúnk szerint lesz is! A 15 eurós (kábé 4600 forintos) Earthfall egy nagyon ígéretes kis Early Access státuszú PvE lövölde, amely egyszerre próbál a Left 4 Dead által kitaposott ösvényen előretörni, és árával széles közönséget megszólítani. Ha az optimalizálatlanságra sikerül korrekt válasszal előrukkolni a készítőknek (nagyjából két-háromhetente jönnek a fixek hozzá), és a kampány is egy kicsit komolyabb tartalmi hátteret ad majd a programnak, akkor gondolkodás nélkül rávágjuk a „melegen ajánlott" pecsétet. G

GYERE, MONDOK EGY MESÉT...

Willy-Nilly Knight

[IRTA BATE] **NEM MINDEN JÁTÉK AKARJA FELTALÁLNI A SPANYOLVIASZT, ÉS NINCS IS EZZEL SEMMI BAJ. AZ OROSZ DOUBLE DICE GAMES ALKOTÁSA SEM FORGATJA FEL A FANTASY SZEREPJÁTÉKOK PIACÁT, MÉGIS, EGY EGÉSZEN VARÁZSLATOS KIS KALAND, AMI ELSŐ SORBAN A HANGULATÁVAL ÉS A BÁJÁVAL RAGASZTJA AZ EMBERT A MONITOR ELÉ.**

Arthur kicsit kótyagosan ébred egy tisztáson, nem tudja, hol van, azt hiszi, álmodik, és ezt csak erősíti, hogy nem messze tőle egy sziklába állított kard látható, ami elsőre ugyan mozdíthatatlannak tűnik, de hősünk egy könnyed mozdulattal mégis kirántja. Ha erről a jelenetről azonnal az Artúr-mondakör ugrik be, az nem a véletlen műve, hiszen az orosz Double Dice Games a legendás sztori alapján építette fel a Willy-Nilly Knight történetét, amiben az általunk irányított kölykön múlik, hogy miképp alakul a játék helyszínéül szolgáló varázslatos kis világ sorsa. Hogy a déjá vu ne múljon, a kardunk megszerzése után szinte azonnal feltűnik a bájos Guinevere, akit orkok gyűrűjéből kell kimenteni, hogy aztán együtt járuljunk a közeli városkában állomásozó Siegfried bácsikája elé, aki természetesen mindenféle küldetésekkel halmoz el minket.

ADATOK

KIADÓ
Double Dice Games

FEJLESZTŐ
Double Dice Games

MŰFAJ
RPG/kaland

MEGJELENÉS
2017.05.18.

STÍLUSMINTA

The Banner Saga
2014 (VERSUS EVIL)

Chaos Reborn
2015 (SNAPSHOT GAMES)

SZEREPJÁTÉK ALAPFOKON

A kissé bohókás című Willy-Nilly Knight külső nézetes szerepjáték, ahol izometrikus, avagy madárnézetből figyeljük az eseményeket, és nagyjából minden úgy működik, mintha egy leegyszerűsített Baldur's Gatetel vagy Divinity: Original Sinnel ülnénk le szórakozni. Arthur nincs egyedül: a varázslóként definiálható Guinevere már az első öt percben csatlakozik hozzánk, később pedig további két pajtásunk lehet egy masszív törpe (Cerdic) és egy távolsági harcban/mérgekben kiváló tünde (Idril) személyében. Főhősünk természetesen a lovag a csapatban, a kardos fickó, aki meglepő módon a játék elején kevésbé hatékony, mint a tűzlabdákat hajigáló és gyógyítani képes kékhajú kolléganője. Aggódni persze nem kell, hiszen már az első pár ork levágása után jár tapasztalati pont, ami ezúttal is szintlépéshez vezet. Ilyenkor két pont üti a markunkat: az elsőt a képességfán költhetjük a meglévő aktív vagy passzív tulajdonságaink erősítésére, illetve megnyithatunk egészen új lehetőségeket, míg a másikkal hősünk alaptulajdonságait (Strength, Dexterity, Intelligence, Vitality) masszírozhatjuk egyre magasabbra. Fejlődni persze nemcsak Arthur képes, hanem a többiek is, így a küzdelmeket követően minden csapattagot egyre hatékonyabb harcossá nevelhetünk, egyre izgalmasabb képességekkel.

TE JÖSSZ!

Habár manapság már nem divat a körökre osztott harcrendszer, a Double Dice fejlesztőit ez nem akadályozta abban, hogy ilyen megoldással vértezzék fel munkájukat. A magam részéről én kifejezetten örültem ennek, a Diablo-féle folyamatos kaszabolásnál mindig is többre értékeltem ezt a megoldást, és az egyszerűsége ellenére a Willy-Nilly Knightban is kifejezetten élveztem. A szisztéma tényleg nem bonyolult: vagy mi támadunk először (érdemes messziről nyitni Guinevere-val vagy Idrillel), vagy az ellenség ront ránk, és amint ez megtörténik, valós időből körökre osztott megoldásra vált a játék, és egy körön belül mindenkinek

Aranyos, ötletes, mutatós, hangulatos, és gyerek kezébe is adható. Mi kellhetne még a gamer szülőknek?

Valahogy várnánk, hogy kék és zöld kis koboldok jöjjenek, majd elragadják a tulajdonunkban lévő értékeket, de sehol senki.

meghatározott akciópont áll rendelkezésre, hogy cselekedjen. Ilyen pontba kerül a mozgás, a támadás, a gyógyitalok felhörpintése és a különböző (aktív vagy passzív) képességek használata is, ami némi taktikát igényel, főleg, mikor már egyszerre négy karaktert irányítunk – de éppen ez a szép az egészben. Habár mindez sokak számára unalmasnak tűnhet, erről valójában szó sincs, elvégre tényleg érdemes észnél lenni az összecsapások során, már csak azért is, mert az alapvetően bűbájos körítés ellenére a Willy-Nilly Knight nem könnyű játék, már az első órában előfordulhat, hogy Arthur fiú életerő nélkül terül el a csatatéren. Hatalmas mázli, hogy visszatöltéssel csak akkor kell bajlódni, ha ez az áldatlan állapot minden irányított karaktert érint. Ha legalább egy hősünk talpon marad a harc végére, akkor szerencsés módon a többiek is feltápászkodnak, és pár gyógyital legurítását követően máris menetelhetünk a következő kupac ork/szellem/pók/bandita vagy sárkány (!!!) felé.

MAGAD URAM, HA GAZDÁD NINCSEN

Amiben a Willy-Nilly Knight kicsit eltér a példaként hozott RPG-ktől, hogy a teljesen alap játékelemnek tekinthető lootolás (legyőzött ellenfelek, ládák, hordók) mellett itt helyet kapott a manapság már kötelező krafting (avagy tárgykészítés) is, így nemcsak találhatunk/vásárolhatunk cuccokat, de a programban fellelhető, kétszáznál több alkotóelemből akár mi is gyárthatunk magunknak kiegészítőket és felszerelést. Ez mondjuk főleg akkor jön jól, ha épp egy küldetés közepén vagyunk, egy rosszarcúakkal megpakolt erdő sűrűjében, így nem kell visszakutyagolni a faluba gyógyító főzetekért, hanem mi magunk készítjük el azokat a hátizsákokban felhalmozott alapanyagokból. Ha pedig már szóba jöttek a küldetések, akkor érdemes kitérni arra is, hogy ez is pont úgy zajlik, mint a

Ahogy az lenni szokott, karakterünket ellátjuk minden jóval: kardokkal, varázspálcákkal, sisakokkal, csizmákkal... papirusszal.

legtöbb hasonszőrű videojátékban. Jövünk-megyünk a rendelkezésünkre álló térképen, és sorra botlunk olyan arcokba, akiknek valami olyan ügye van, amiben csak mi tudunk segédkezni. Nagy meglepetésekre persze nem kell számítani, az egyetlen bökkenő, hogy a küldetésrendszer (még) kissé fapados. Nem jelzi például, hogy hol vár ránk az adott feladat, így sokszor kell nyitogatni a Journal opciót, hogy megfejtsük merre is kellene bóklászni, hogy megoldhassuk a ránk bízott missziót.

MELEGEN AJÁNLJUK

A Willy-Nilly Knight a steames Early Acces keretében látta meg a napvilágot, így nem egy kész termékről beszélünk, ennek viszont nem feltétlenül érezzük nyomát a telepítést követően. A nagyjából húszórányi szórakozást biztosító sztori megvan, a különböző rendszerek (harc, fejlődés, tárgykészítés) működnek, jelentős hibával nem találkoztunk, a „készül" státuszt csupán az jelzi, hogy akadnak még olyan részei a programnak, amiken érdemes lenne csiszolni. Ilyen a már említett küldetésrendszer (ami sokszor arról sem tájékoztat, ha megoldottunk valamit), kicsit lehetne egyértelműbb a tárgykészítés, a viselt cuccok megjelenhetnének a karaktereken, illetve a macerás és akadozó kamerakezelésen is illene még dolgozni picit.

Ezeket leszámítva viszont egy kifejezetten szórakoztató és jópofa programmal van dolgunk. A grafika látványos, bájos, de nem gyerekes, a zene kicsit önismétlő, de kifejezetten jól megkomponált, a sztori az Artúr-mondakörön alapszik, de nem egy szimpla koppintás, vannak egyedi vonásai, sőt még románc is szövődhet a szereplők között, ráadásul hatással lehetünk arra, hogy kik melegedjenek össze.

A játék mellett szól az is, hogy mindössze 15 euró (nagyjából 4600 forint), ami azért nem sok, és ezért az összegért tényleg egy olyan Early Acces-játékot kapunk, ami annak ellenére is teljes élményt nyújt, hogy a fejlesztők még mindig dolgoznak rajta. Hiszen tényleg egy lelkes csapat munkálkodik a háttérben: jelen vannak a fórumokon, válaszolnak a kérdésekre, érdekli őket a vásárlók véleménye, és ami még fontosabb, nem lustálkodnak. Három nappal a hivatalos megjelenés után már kijött az első patch a felhasználók által jelzett hibák javításaival, és szinte biztos, hogy az orosz srácok most is azon dolgoznak, hogy még tovább csiszolják ezt a kifejezetten szép kis gyémántot. Oké, a Double Dice munkája nem korszakalkotó, nem RPG-mérföldkő, de az első tíz perc után érződik, hogy óriási szeretettel és odaadással készült, könnyen és gyorsan megtanulható, ráadásul a téma ellenére sem kifejezetten agresszív vagy véres, így arra is tökéletes lehet, hogy a már apaként és anyaként is „funkcionáló" gamerek ezzel a kis csodával vezessék be a gyerkőcöket a szerepjátékok fantasztikus világába.

Láthatóan van mit felfedezni Arthur világában, és a helyszínek tényleg más területeket mutatnak be, eltérő ellenfelekkel.

SZÉP ÚJ VILÁG

GENESIA LEGACY ULTIMATE DOMAIN

[ÍRTA SIKLARA] **Elvetemült stratégia-szimulátor veterán vagy, aki mai napig élvezi a kilencvenes évek klasszikusait, és nem zavar, ha kísérletezéssel kell rájönnöd a siker és túlélés nyitjára? Ebben az esetben, ha bírod cérnával a sok újrakezdést, akkor imádni fogod az időben harminc évet visszarepítő Genesia Legacyt.**

Tipikusan olyan játékról van szó, ami nem akar díjakat hazavinni az átadókról, mint az év legszebbje, inkább csak szórakoztat.

Az Európában Genesia címen megjelent Ultimate Domain egy 1993-ban Amigára és DOS-ra megjelent izometrikus stratégiai játék a Microidstól, amelyben az új világba érkező 17. századi telepesek kolóniáját kellett menedzselnünk mindössze pár fős személyzettel és némi nyersanyaggal elindulva a világhódítás útján. Ennek sikerességéhez a hangzatos eredeti bemutatószöveg szerint mindössze Nagy Sándor stratégiai géniuszával, Napóleon háborús ambícióival, és Winston Churchill politikai szívósságával kell rendelkeznünk, szóval gyerekjáték!

Az Early Access státuszba lépett Genesia Legacy: Ultimate Domain címe elég egyértelműen jelzi, hogy az eredeti játék szellemi utódja kíván lenni, azt azonban érdemes tudni, hogy nem modern remake-ről, sokkal inkább az eredeti előtt tisztelgő újragondolásról van szó. Mivel a fent leírt képességek megléte 2017-ben is elkél a sikerhez, egy jó adag türelem és elszántság sem árt azoknak a keményvonalas stratégáknak, akik belevágnak Thomas Zighem könnyűnek semmiképpen sem nevezhető játékába.

ADATOK

KIADÓ
Thomas ZIGHEM

FEJLESZTŐ
Thomas ZIGHEM

MŰFAJ
körökre osztott stratégia

MEGJELENÉS
2017.05.09.

STÍLUSMINTA

POPULOUS
1989 (ELECTRONIC ARTS)

Ultimate Domain
1993 (SOFTWARE TOOLWORKS)

TÖMÉNY NOSZTALGIA

Genesia világa egy fantasyvel átitatott XVII. század békét biztosító varázsékkövekkel és valós történelmi személyekkel. A faék egyszerűségű történet lényege, hogy alkohol helyett most egy nő az, aki öl, pusztít és nyomorba dönt, amikor ugyanis Neort király szerelembe esik egy érzelmeit nem viszonzó szépséges hölggyel, a világ legértékesebb kincsével, Neort hét ékkövével igyekszik megnyerni a szívét. A balga uralkodó a toronyban hét lakat alatt őrzött drágaságok ellopásával pusztító vihart, árvizet, meteoresőt, éhínséget és járványokat szabadított a királyságra. Évtizedek elteltével a természet szép lassan visszahódította az elnéptelenedett vidéket, míg egy szép tavaszi napon Neort leszármazottja hajóval elküldte három leghűségesebb urát, akiknek feladata az ő nevében és egymással versengve felkutatni és ismét egyesíteni az elkallódott varázserejű ékköveket.

Ezzel a felvezetéssel kezdődik a túlélősdi, új játékot kezdve a Genesia ugyanis csak survival mode-ban játszható, abban az értelemben, hogy a körök során minden egyes meghozott döntés végleges és hosszú távú következményekkel jár, amelyek pár évszakon belül könnyen a maréknyi emberből álló kolóniánk pusztulásához vezethetnek. Nincs manuális mentés, és a kezdetben viskóban élő pár emberkénkkel kell kihoznunk a legtöbbet a procedurálisan generált és szektorokra osztott térképből. Minden kör egy évszak, ami alatt építhetünk, mozgathatjuk és feladatokra utasíthatjuk az embereinket, majd később harcolhatunk, és így tovább. Időlimit sincs, és egyedül akkor érdemes sietni, amikor épp egy vihar csavarja ki a fáinkat. A hamisítatlan retrografika mellett az is a nosztalgia része, hogy internetes multiplayer helyett csak háromfős hotseat mode van a játékban, vagyis két barátoddal a képernyő elé húzhatjátok a székeiteket, és várhatjátok, amíg a másik letudja a körét, mint a régi szép időkben. A végcél a terjeszkedésen túl a két gép vagy két barát által irányított riválist megelőzve felderíteni a térképet, és megszerezni Neort ékköveit, ez azonban csak akkor megy, ha nem halunk bele egy keményebb télbe.

TÚLÉLNI A TERMÉSZETET

Bár induláskor kapunk mindenféle jótanácsot, az eredeti játék ismerete sem feltétlenül előny, és eleinte egy olyan egyszerűnek tűnő feladat végrehajtása is meghaladhatja a képességeinket, mint a tűzifa begyűjtése, ugyanis egyáltalán nem egyértelmű, hogy ezt milyen utasítással vagy hová kattintva érhetjük el. A szándékosan régies tálalás, az ijesztő mélységeket tartogató játékmenet, valamint a hangok és a zene összessége elsőre nagyon ijesztően hathat a fiatalabbak számára, míg, aki a kilencvenes évek elején is aktívan játszott, annak mindez lehet annyira kellemesen ismerős, hogy türelmesebben próbálkozzon. Több játék során az ember megtanulja, hogy a Genesiához még véletlenül se úgy viszonyuljon, mint a Civilization- vagy a Total War-sorozat bármelyik részéhez, hiszen ezekhez vajmi kevés köze van. Kellő idő és kísérletező kedv ráfordításával előbb-utóbb a maga kárán

Sokan mondják, hogy régen minden jobb volt, és hát a Genesia Legacy leginkább nekik szól, ami egyáltalán nem baj.

tanulja meg a játékos, hogy figyelni kell az évszakok jellemzőire, és a józan paraszti ész is sokat segít annak eldöntésében, milyen teendőt mikorra érdemes időzíteni. Ha azt akarjuk, hogy telepeseink gyarapodjanak, költöztessünk minden felépített házba egy nőt és egy férfit, télire tűzifa kell, az ivóvízhez meg kellő számú kút, és a változatosan képzett civilek mellett legyen pár katonánk is, hogy ha jönnek a fosztogatók vagy a vezetési stílusunkra ráunt dezertőrök, ne vágjanak le mindenkit.

A harc a Populushoz vagy a Powermongerhez hasonlóan szintén körökre osztva zajlik, az igazán meglepő mégis az, hogy nem a még elég butus mesterséges intelligencia vezérelte emberi ellenfelek a legveszélyesebbek kis provinciánkra nézve, hanem az anyatermészet. Farkasok, medvék, viharok és fagy, elégtelen mennyiségű nyersanyag… Rengeteg tényezőre kell odafigyelnünk, hogy egy tartósan funkcionáló gazdasági rendszert hozzunk létre.

BAROMI NEHÉZ

A régi sulis kőkemény stratégiai játékok szellemében olyan szinten nincs kézfogás, hogy klasszikus értelemben vett tanítószakasz sincs, legfeljebb tippeket és általános magyarázatokat kapunk, az összefüggésekre azonban tapasztalás és sok-sok korai game over útján magunknak kell rájönni. 2017-ben ez furcsa és megszokást igényel, hiszen manapság a játékok hemzsegnek a túlélést segítő szájbarágós és figyelmeztető üzenetektől. A Genesia Legacy könyörtelenül megbüntet minden rossz döntést, amiből jobb esetben levonjuk a tanulságot, hogy a következő próbálkozásunkkor valami egész más legyen a vesztünk. Nem elég arra figyelni, hogy mindenkivel lépjünk a kör során, és idővel legyen a közösségben elég gyakorlott ács, építész, kereskedő, kutató, felfedező és hadra fogható egység, eközben vigyáznunk például arra is, hogy legyen elég magas az elégedettség, és ne tegyük tönkre a környezetünket. Ültethetünk virágokat és építhetünk lakóházat, kocsmát, boltot, barakkot, labort és egy csomó egyebet, de ezeket is muszáj jól időzítve és nem erőnkön felül felhúzni. Ha kellően sokáig kihúzzuk, a világban zajló véletlenszerű események részeseivé is válunk, és híres történelmi alakokkal is összefuthatunk, így minden körültekintésünk ellenére nem árt némi szerencse sem. Fejlődésünk során eldönthetjük, hogy célorientált, pusztító fegyvereket kifejlesztő és embereket kizsigerelő zsarnokként, avagy igazságos és megfontolt vezetőként próbálunk érvényesülni, és nyilván mindkét véglet nagyon csúnyán visszaüthet.

Az eleve rém nehéz játék korai verziójának legnagyobb hibája a balansz hiánya, vagyis néha olyan igazságtalan helyzetekbe kerülünk, amelyek a legkitartóbbak kedvét is elvehetik a további próbálkozástól. Ilyen a gyakran végzetes viharos időjárás vagy a határaink környékén ólálkodó, valószínűtlenül sok bandita, akiket szinte esélytelen visszaverni. Maga a játékmenet még az eredetihez képest is igen lassú, és néhány egészen alap feladat végrehajtása idővel rém fárasztóvá válik, például a már említett fafeldolgozás. Sok mindenre több óra játék után sem igazán tudni a választ, például arra, hogy min múlik a telepeseink termékenysége, és sokat segítene, ha valamilyen módon jelezné a játék, ha gond van, például valamelyik nyersanyag vészesen fogy.

A 20 eurós (nagyjából 6100 forintos) Genesia Legacy minden erénye ellenére sajnos kevesek játéka lesz, mert mai szemmel nézve nagyon nem játékosbarát, és ez így is van jól, hiszen aki bolondul a műfajért, épp ezt szereti benne. Rettentő átgondolt, nosztalgiahuszárok számára pedig igazi csemege, a többségnek azonban nem igazán ajánlott. G

Hiába, télen sem állhat meg a munka, a legnagyobb zimankó sem zavarhatja meg kis minionjainkat, akik szorgosan kaparják ki a jég alól nyári terméseinket.

A VAK ASSZONY VISSZANÉZ

AVAGY A RETTEGÉS SOHA NEM ÉR VÉGET

[ÍRTA BÖJTI]

Horrorfilmekből és -játékokból soha nem elég, legalábbis a műfaj rajongói számára, ez pedig mind a tripla-A felhozatalon, mind az indie választékon jól látszódik. Az elmúlt hónapokban pedig hiába érkeztek jobbnál jobb (egyszer-egyszer rosszabb) képviselői a zsánernek, az esztendő végéig még megannyi hasonló produkció várható, amikre igyekszem kitérni ezen a négy oldalon.

Éppen csak sikerült kiheverni a Resident Evil 7 (2017/02-es PC Guru) és az Outlast 2 (2017/05-ös Guru) borzalmait, amik amúgy kifejezetten jól is sikerültek (különösen a RE, ami visszahozta a széria klasszikus vonalát, miközben mégis modern irányba ment), ám 2017 további rémálmokkal kecsegtet. Jelenleg ugyanis legalább 10 olyan program van készülőben (mindenféle költségvetéssel és hírveréssel), ami a vérengzések, szörnyetegek, kísértetek és kísérletek, sőt a Pokol világába vezetik majd el a vásárlókat. És noha a horror műfajában sem csak gyöngyszemek vannak (lásd a februári Huskot, amit le sem teszteltünk... vagy az Inner Chainst a 87. oldalon – mondjuk ennek legalább a látványa különleges), azért a felhozatal kifejezetten okot ad a reménykedésre.

Persze a veteránok, akik Herschell Gordon Lewis gore-parádéján, a Slaughtered Vomit Dolls-sorozaton és a legelvetemültebb darabolós filmeken/játékokon nevelkedtek, esélyesen nem fognak különösebben megrettenni a lelküket marcangoló pixeldémonoktól, mégis, érdemes nekik is odafigyelni az év során érkező alkotásokra. Az Agony honlapunkon és a magazin hasábjain egyformán szerepelt már, a Cronenberg és Giger munkásságát idéző Scorn is nagy figyelmet kapott a világhálón, ezért ezekre éppen úgy nem szánok komolyabb figyelmet, mint mondjuk, a hála az égnek

HOME SWEET HOME

HOME SWEET HOME

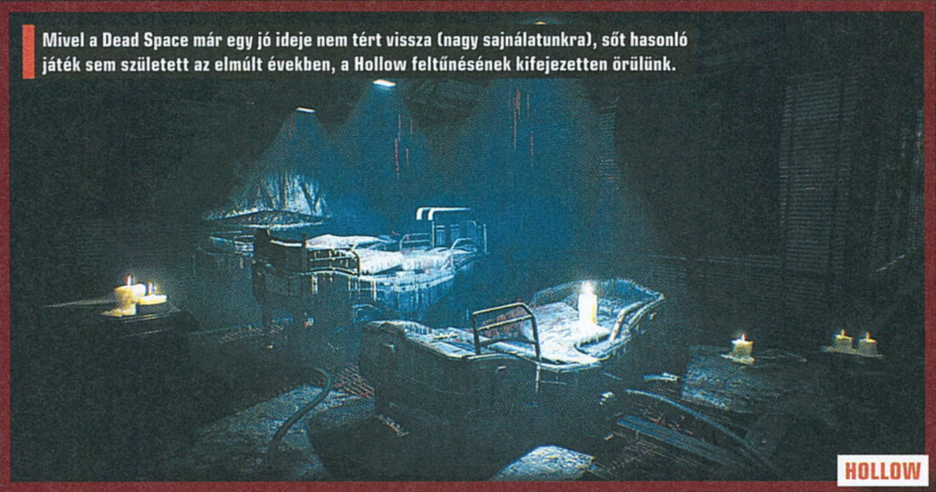
újraélesztett Allison Roadnak. Van itt viszont minden más finomság: űrterror, ázsiai kísértet, világháborús rémálmok, Resident Evil-klón... csapjunk is bele, csak aztán nehogy rosszakat álmodj majd.

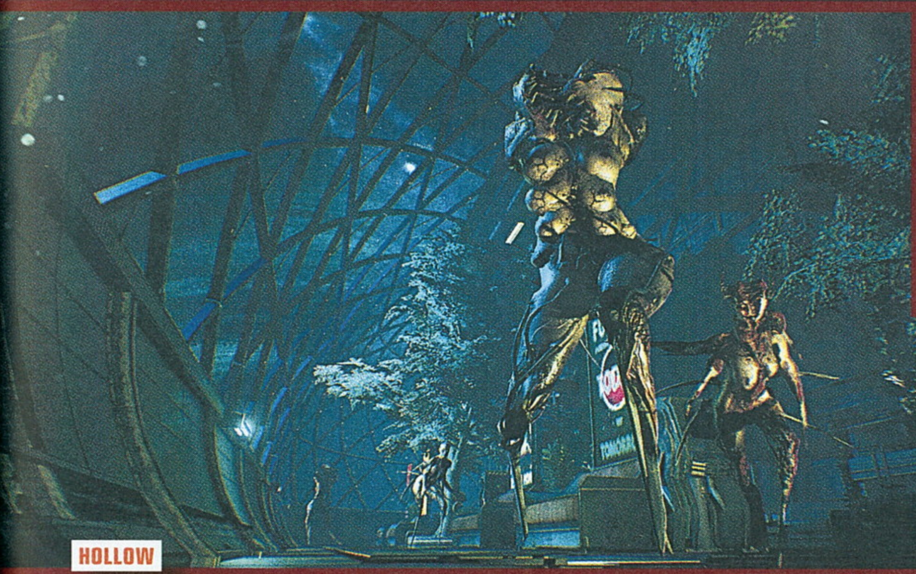
HOME SWEET HOME

A thai horrorjáték kapja a legkevesebb figyelmet, mert bár a demója és adatlapja még elérhető, a steames zöld utat nyert program honlapja jelenleg nem működik, ami vagy anyagi problémákat, vagy teljesen halott projektet jelent, és ezek közül egyik sem öröm. Másfelől a belső nézetes kaland-horror szimpla sétaszimulátor, amiben időnként bujkálni kell, amúgy meg a főszereplő csak bejárja a szobákat és folyosókat, meg néha valamilyen tárgyat használ (kulcsot az ajtónyitáshoz, pajszert a fadeszkák leszedéséhez stb.).

A demót próbálgatva tipikus szellemes jelenetekkel találkoztam, amik nagy újdonságot senkinek nem tartogatnak, akik már megnézték legalább egynél több J-horrort, a vért és szögeket hányó kísértet elől pedig öltözőszekrényekbe és mindenféle, takarásra szolgáló berendezési tárgyak mögé lehet elbújni. Maga a hangulat jó, az ijesztgetések, úgynevezett jump scare momentumok működnek, ám mivel semmi igazán kiemelkedőt nem mutat fel a játék, az indie Home Sweet Home-ot vagy olcsón, 10 euró alatt kell kiadni, vagy nincs is valódi létjogosultsága a piacon. Már ha egyszer elkészül, amire a jelenlegi körülmények mellett nem mernék megesküdni.

Mivel a Dead Space már egy jó ideje nem tért vissza (nagy sajnálatunkra), sőt hasonló játék sem született az elmúlt években, a Hollow feltűnésének kifejezetten örülünk.


HOLLOW



HOLLOW

Ha gonosz akarok lenni, azt mondom, hogy az MMEU scifi-horrorja az év legdurvábban összelopkodott játéka, ami a Dead Space és a SOMA játékmenete mellé a zenei oldalon még a Mad World Jennifer Ann-verzióját is bedobja a fortyogó üstbe. Ám mivel Dead Space egy ideje nincs, az eddig látott és próbált játék (van steames demó, tessék letölteni) kifejezetten üde színfoltja lehet az esztendőnek. Persze ezúttal is egy belső nézetes, az űrben játszódó, részben az agymunkára, részben pedig a túlélésre összpontosító akció-kalandról van szó, de a megvalósítás és a hangulat miatt nem szabad figyelmen kívül hagyni a Hollow érkezését.

A PC-re, PS4-re és XOne-ra egyaránt várható program az Unreal 4-es motornak hála egészen pofásan fest, a hanghatások és az ember fülében tomboló zajok, frusztráló zenék pedig tesznek arról, hogy senki ne unatkozzon, meglegyen a feszültség. A történet szerint amúgy a játékos egy amnéziás pilóta bőrébe bújik, aki a Jupiter közelében vesztegelő Shakter-One bányászhajón néz szembe legborzalmasabb félelmeivel, amik fura mutánsok, nekromorfszerű szörnyetegek képében elevenednek meg. Időnként feladványokat kell megoldani (pl. generátor beindítása), lehet lövöldözni is, de a töltények hamar elfogynak, így vigyázni kell a gyorsan támadó, ijesztő lényekkel, az űr sötétje pedig a hajóra is beférkőzik, hogy senki ne érezze magát biztonságban.

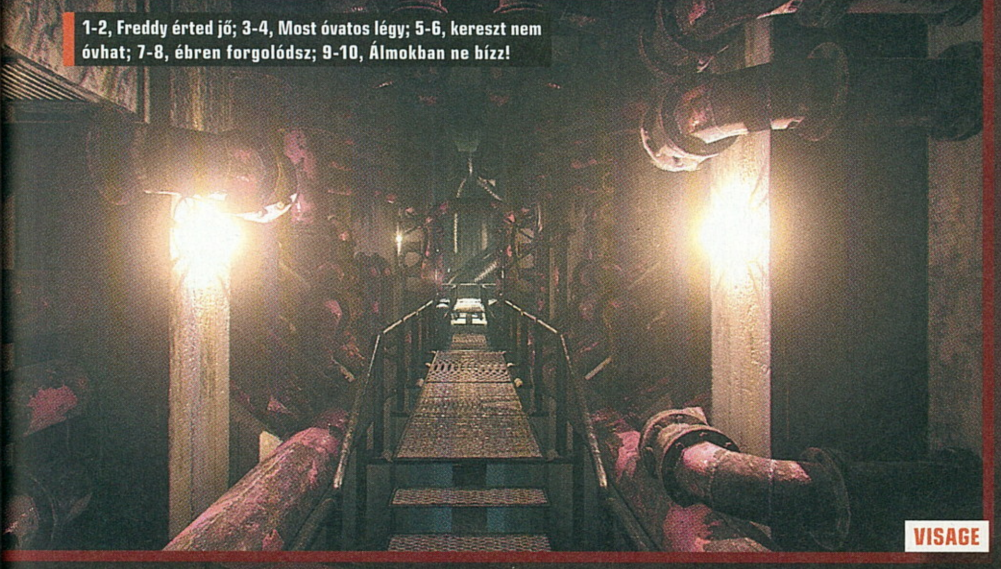
Megjegyzem, annyira beférkőzik az a sötétség, hogy a demóban sokszor alig látni valamit még a lámpák fénye mellett is, de a próbaverzió egyéb gondokkal is küzd. Beállítások még nem nagyon vannak, nem túl jól kalibrálható a program, bugok is előfordulnak, a harc pedig nincs egyensúlyban. A jó hír, hogy a fejlesztők figyelik a visszajelzéseket, folyamatosan javítják a kikerült verziót, így érdemes várni a második negyedévre beígért (ez lassan véget is ér, szóval maradjunk 2017 végében) produkciót.

> A horror műfaj szinte minden művészeti formába bekerült az idők során, így nem csoda, hogy a videojátékoknak is rendkívül fontos része lett.

VISAGE

A lelőtt Silent Hills demója, a P.T. sokakat megihletett, pláne azt követően, hogy a projekt végül nem valósult meg, és bizony az Allison Roadon túl is van élet. A SadSquare Studio maga is horrorrajongó fejlesztőkből áll, a Visage kezdetleges verziója alapján pedig ez egyértelműen kitűnik közös munkájukból. A belső nézetes, egyelőre sétaszimulátornak tűnő program egy elhagyatott házban játszódik, ahol szörnyű dolgok történtek. Persze, tudom, ez nem egy olyan különleges sztori, sőt ezerszer láttunk már hasonlót, azonban a megvalósítás miatt a Visage is olyan mű, amit érdemes szemmel tartani.

Kezdjük ott, hogy a látvány kimondottan dicséretet érdemel, nagyon szép effektekkel, ügyes megoldásokkal sikerült valóban realisztikussá tenni a környezetet, a szobákba belépve pedig úgy tűnik, a helyiségekben emberek élik mindennapjaikat. A hangulatot fokozzák a hangok, amik a lépcsőn lépkedő szereplő lábdobogásától kezdve a fiókhúzogatásig életszerűen adják vissza azokat a zajokat, amiket egy átlagember a hétköznapok alatt tapasztal. Az atmoszféra azonban az ijesztgetésekkel, a hirtelen ajtócsapódásokkal és anomáliákkal van igazán elemében, hogy a házból megnyíló speciális helyszínek végül egy lázálom jeleneteit teremtsék meg.



1-2, Freddy érted jő; 3-4, Most óvatos légy; 5-6, kereszt nem óvhat; 7-8, ébren forgolódsz; 9-10, Álmokban ne bízz!

INDUL A TÁBORSZEZON

Nagyjából pont a lapzártánkra időzítve jelent meg a régóta várt videojáték, amely Jason Voorhees, avagy a Péntek 13-széria kultikus sorozatgyilkosának munkásságát dolgozza fel. A Friday the 13th: The Game alapvetően egy kompetitív, a multiplayerre fókuszáló program, amelyben a játékosok nagyobb része a meneküléshez szükséges útvonalat próbálja megtalálni, miközben egyvalaki Jason bőrébe bújva igyekszik véget vetni a túlélésre összpontosítók nyomorúságos életének. Hogy a Gun Media tisztelettel nyúlt az alapanyaghoz, az az ötletes kivégzésekből, az átvett karakterekből és hangokból, valamint a produkció mögé beálló eredeti, filmes alkotókból is sejthető. Mondjuk, ha már tisztelet és Jason megbecsülése, akkor egy Best of-jellegű kampány is belefért volna a receptbe, aminek kihagyása kifejezetten sajnálatos.

WELCOME TO HANWELL

WELCOME TO HANWELL

Oké, volt Battlefield 1, lesz CoD WW2, meg még néhány multis lövölde és az Ad Infinitum, csak ne essünk szokás szerint a ló túloldalára, mikor már a kartverseny is a világháborúban játszódik.

AD INFINITUM

A gőzzel és csövekkel teli járat, ami Freddy Kruegernek kiváló, konfortos lakóhelyet biztosítana; a valószerűtlen álomkörnyezet, aminek közepén egy fa csúcsosodik – a PC-re és konzolokra (PS4, XOne) készülő Visage már most is többet mutat, mint legtöbb társa. Megjelenési dátum egyelőre sajnos nincs, a fejlesztés mindenesetre jól halad, és ahogyan a fejlesztőkkel beszélgettem kicsit, úgy tűnt ki, hogy alkotásuk mindenképpen bizalmat érdemel. Személyes kedvenceik közé tartozik az Amnesia és a Phantasmagoria, saját produkciójuk pedig leginkább ezeket követi majd, olyan filmes élmények felidézésével, mint a japán Grudge vagy Shutter. Ez persze inkább a pszichológiai vonalat jelenti, mintsem a véres és darabolós irányt, de nincs is ezzel semmi gond, elvégre mindenki tudja, hogy leginkább attól félünk, amit nem látunk, és nincs ez másképp a játékok esetében sem.

WELCOME TO HANWELL

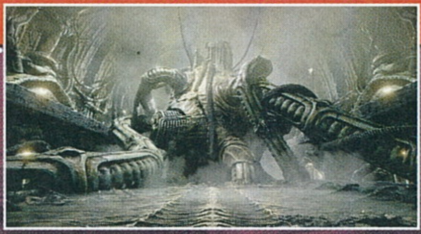
Hiányzik Silent Hill? Szereted felfedezni a nem túl barátságos, rémekkel és gonosz erőkkel teli elhagyatott városokat? Nos, az egykoron békét és nyugalmat teremtő Hanwell, ami otthont adott a külvilág borzalmai elől menekülőknek, mindennél rosszabbá vált. Hogy pontosan mi történhetett, milyen erők munkálkodtak, amik miatt az utcákat és épületeket monstrumok árasztották el, nos, ezt a játékosok dolga lesz kideríteni, méghozzá egy nyitott világú akció-horror során, amelynél belső nézetben küzdhetnek meg az életükre törő bestiákkal. A végleges verzióban egyébként rengeteg ellenféltípus lesz, de ezek közül még kevésről sikerült lerántani a leplet: a boszorkány képes láthatatlanul az ember közelébe férkőzni, majd elteleportálni, a megégett áldozatok rávetik magukat a gyanútlan látogatókra, a sötét erők pedig vakságot okoznak, amit azonban a HCCP vizuális eszközzel lehet hatástalanítani, így denevérmódra váltás közben látva a környezetet és az ellenséget.

A nyitott világ pedig már csak azért is érdekes, mert Hanwell rengeteg épülettel rendelkezik, a boltok és ivók pedig éppen úgy sajátos történeteket mesélnek el, mint a börtön és a kutatóközpont (le merem fogadni, hogy ennek van némi szerepe

MIT VÁRUNK MÉG?

Agony

A tavaly bejelentett, majd egy kickstarteres kampány során gyors és hangos sikereket elért játék egyenesen a Pokol kapuit nyitja meg a bátrabb, vállalkozó kedvű játékosok előtt. Persze a hangsúly inkább a bujkáláson és észrevétlenségen van, nem pedig a harcon, de egy emlékeit éppen összeszedegető megkínzott lélektől nem is várunk többet. Bővebben a 2016/09-es Guruban olvashattok a játékról.

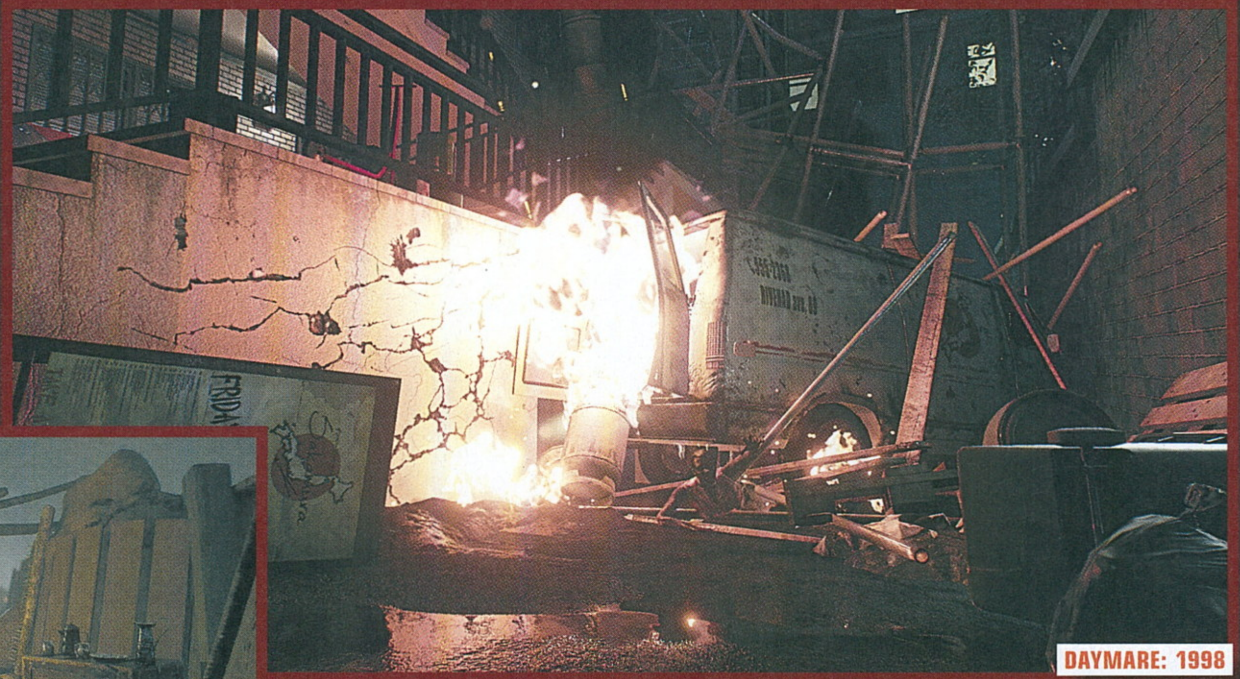


Scorn

A 2013-ban alakult Ebb Software is a belső nézetes kaland/horror játékok földjére lépett a készülőben lévő Scornnal, ám míg az Agony egyedi poklával szerez rajongókat, addig a Szerb csapat produkciója inkább a Cronenberg- és Giger-fanoknak kedvez. A rémálomszerű univerzum felfedezése különböző régiókra oszlik, a környezeti elemek pedig a biohorror irányába lépkednek, ami a videojátékok világában egyáltalán nem mindennapos.

Allison Road

A Silent Hills demójaként nagy port kavart P.T. talán az Allison Roadra gyakorolta a legnagyobb hatást, ami a Konami birtokában lévő IP meggyalázása után mindenképpen pozitív fejlemény. Bár egy ideig úgy volt, hogy az Allison Road is a fejlesztői pokol szörnyűséges birodalmába lépett, a játék végül ismét életjelet adott magáról, így remélhetőleg minél hamarabb nekiállhatunk a tragédiákkal teli ház öt éjszakán át zajló felfedezésének.



DAYMARE: 1998

AD INFINITUM

a kialakult helyzetben). Szóval vár majd a felfedezés és a harc (egyelőre ütő-vágó eszközökre derült fény, de esélyesen lőfegyver is kerül Nathan Seedhouse játékába), na meg persze Hanwell, aminek kiismerése elvileg csak PC-n esedékes valamikor, remélhetőleg még ebben az évben.

AD INFINITUM

A hamburgi, mindösszesen hatfős indie csapat alkotásáról már vetettem pár sort a Radar alatt hírei közé, és az Ad Infinitum már csak azért is érdekes, egyedi, illetve egyik legfontosabb darabja a felhozatalnak, mert témája a kimondott ritkaságok közé emeli. A világháborús milió ugyanis még a horrorfilmeknél sem túl gyakori, videojátékok terén meg pláne nem szokványos ez a felütés. A csapdákkal, feladványokkal, bujkálással teli, belső nézetes produkció az első világháború lövészárkai közé vezeti a játékosokat, hogy azután ott rémissze halálra mindazokat, akik kellően bátornak hiszik magukat ehhez a pokoli kalandhoz.

A StrixLab fejlesztése az Unreal grafikus motort használja, aminek hála szó szerint ragyogó fény-árnyék hatásokkal tudja őrületbe kergetni mindazokat, akik a robbanásokkal és mérges gázzal teli utakat járják, hogy végre kijussanak a háború borzalmas frontjáról.

Azonban a sötétben valami más is rejlik, nem csak a szögesdrót jelent fájdalmas halált, a karmos, rémálomba illő szörnyeteg elől pedig muszáj menekülni, míg csak van benned élet, nem fogy el a rohanáshoz szükséges energia. Azt fontos tudni, hogy az elsősorban PC-re várható Ad Infinitum a belső nézet ellenére sem lövölde, előreláthatólag nem lesz benne harc, inkább a rejtőzésen, a bujkáláson és a csapdák kikerülésén, hatástalanításán, valamint a fejtörők megoldásán lesz a hangsúly. Ráadásul az alkotók igyekeztek időt és energiát szánni a történelmi hűségre is, amit leginkább a Hamburgi Egyetemmel zajló együttműködés jelez. Hivatalos megjelenési dátum egyelőre nincs, szóval ebből még bármi lehet.

Azt tudtad, hogy a Ubisoft egy korabeli zombifilm, a Romero rendezte Holtak hajnala játékadaptációjának köszönheti mai létezését?

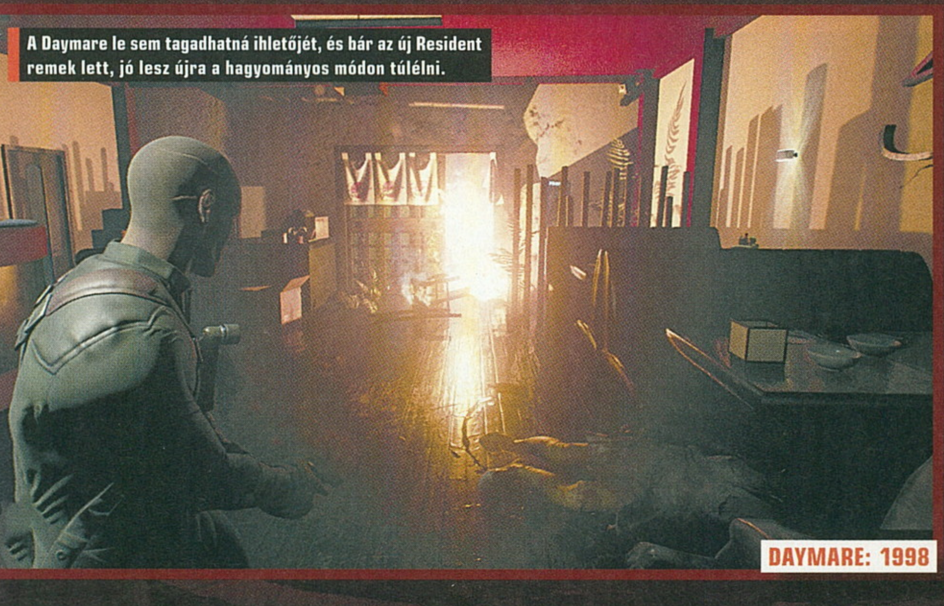
DAYMARE: 1998

Jó, a Resident Evil 7 remek, sőt kiváló lett, és belső nézetben ugyan, de nagyszerűen hozta a régi epizódok játékmenetét és látványát, azért azt el kell ismerni, hogy még mindig a második epizód a széria legjobbja, aminek feljavított, modernizált változatát milliók várják. Éppen ezért nem meglepő, ha egy frissen alakult, olasz kis indie csapat a fejébe veszi, hogy látványos, mégis a klasszikus részekhez hű, összességében RE-jellegű programot készít puszta rajongásból és elkötelezettségből. Az viszont már inkább meghökkentő, hogy a játék már az első beharangozók alapján is brutálisan jónak tűnik – annyira, hogy eredeti Resident Evil-alkotók (igen, japánok) is beállnak a projekt mögé, hogy tapasztalatukkal, kreativitásukkal és tudásukkal támogassák azt.

A Daymare egyébként sztori terén a hagyományos recepthez nyúl, avagy egy gyilkos és mutációkat okozó gáz szabadul el a Keen Sight nevű városban, ahol az utcákra és házakba férkőzve vérszomjas dögökké változtatja a lakosságot. Persze van pár túlélő, meg rendőr és titokzatos kommandós, hogy a rend úrrá legyen a káoszon, de addig rengeteg vér és leszakadó testrész szegélyezi a főszereplők útját. Az Unreal 4-es motor hajtotta látvány külső nézettel társul (a követős, jól bevált RE-kamerával), ami csak célzás esetén zoomol az áldozatra. Lesz egy rakás fegyver és fejtörő, a fényhatások már most is gyönyörűek, a lángoló járművekkel teli utcák pedig meggyőző látványvilág mellett idézik meg Raccoon City utcáinak emlékét. Kimondottan várt programról van szó, aminek minden esélye megvan a sikerre. Ez talán a legígéretesebb indie horror, ami készülőben van, persze az Agony és a Scorn mellett, szóval jegyezzétek meg magatoknak a Resident Evil 2 rajongói remake alkotóinak új fejlesztését.

Biztosan lesz a felsoroltakon túl is jó néhány zsáneri darab, amivel a rémisztgetés virtuális formát ölt, a műfaj ugyanis sikeresebb, mint eddig valaha, ez viszont mindig magával vonzza a fércmunkák megjelenését is a piacon. Avagy vigyázzatok, mit vásároltok meg, mert egy csúnya, ötlettelen, beszaggató és bugos horror félelmetesebb, mint a szörnyek jelenléte, így inkább figyeljétek az értékeléseket, mielőtt valamire látatlanban ruháztok be. Kellemes ijedezést, rémes álmokat!

A Daymare le sem tagadhatná ihletőjét, és bár az új Resident remek lett, jó lesz újra a hagyományos módon túlélni.



DAYMARE: 1998

A MÚLT ÁRNYAI

MI TÖRTÉNT A PREY 2-VEL?

[ÍRTA SIKLARA] Az Arkane kiváló sci-fi játékának megjelenése elkerülhetetlenül tépett fel régi sebeket, hiszen szomorú emlékeztetőül szolgál a soha el nem készült Prey 2-re és a fejlesztő Human Head Studios kálváriájára. Múltidéző cikkükben áttekintjük az ambíciózus folytatás süllyesztőbe kerülésének történetét.

Egy játék fejlesztésének leállítása mindig lesújtó hír az érintett fejlesztők és a játékosok számára, sajnos mégis számos példa van rá. A leggyakoribb okok általában: a pénzhiány, az irreális elvárások, kreatív nézeteltérések, vagy a fejlesztő és kiadó között megromlott viszony. A Prey több mint tíz év utáni újrafelbukkanása ismét felidézte a jobb sorsra érdemes Prey 2 szomorú történetét, amelynek mára csupán az interneten megmaradt érdekességek és a csalódott rajongók állítanak emléket. Tanulságos és szívszorító, hogy máig bárki visszanézheti azokat a 2011-ben készült interjúkat, amelyekben fejlesztői lelkendeznek a hihetetlenül ígéretesnek tűnő Prey 2-ről, amely végül sosem látott napvilágot.

BEMUTATKOZIK A PREY 2

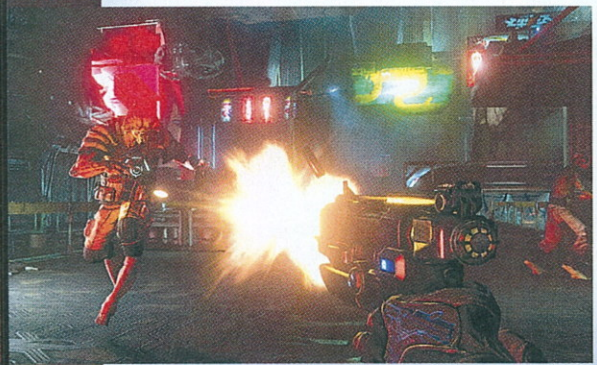
A kétezres évek FPS-einek tömegéből szokatlan játékmenetével kiemelkedő 2006-os Prey bár nem lett kasszasiker, egymillió eladott példányával sikeresen debütáló új cím volt, és a 3D Realms még ebben az évben bejelentette a folytatást. Ennek ellenére a fejlesztő Human Head Studios csak 2009-ben kezdett el dolgozni a Prey 2-n, amikor a franchise jogai a Bethesda anyacégéhez, a ZeniMax Mediához kerültek. 2011-ben a Bethesda is beharangozta a korábbi tervekhez képest alaposan átgyúrt Prey 2-t, majd a 2011-es E3-prezentáció és -demó hatására teljes sebességre kapcsolt a hype-vonat.

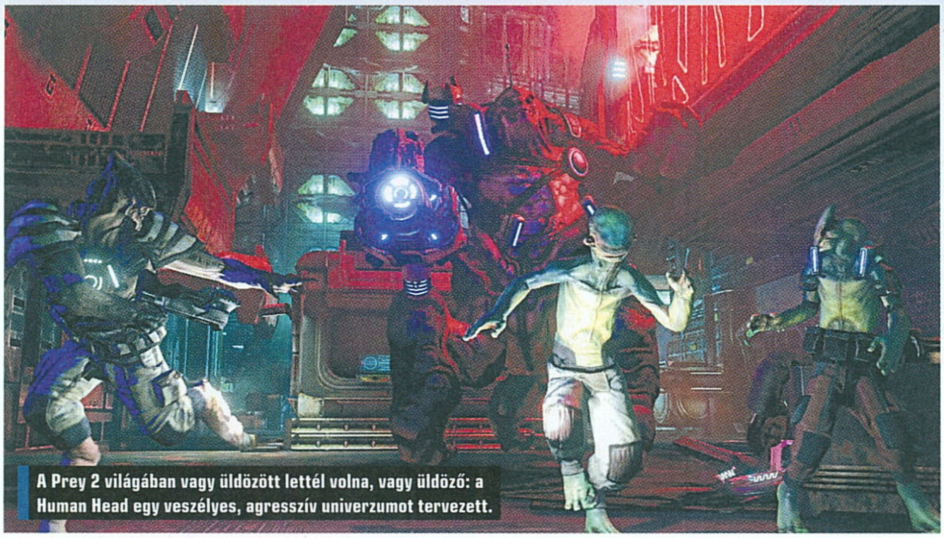
A Prey 2 2012-ben jelent volna meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra, és az első részhez képest megfordította a vadász-zsákmány viszonyt, új főhőse ugyanis egy tökös fejvadász volt, aki Boba Fett profizmusával likvidálta célpontjait egy Star Wars-os kantina hangulatát idéző csehóban, egy futurisztikus megapolisz utcáin. A csapat a Prey-univerzum egy új aspektusát akarta megmutatni, miközben a történetben kulcsszerepet kapott a korábbi főszereplő, Tommy is. Az első részt a Doom 3 motorja, az id Tech 4 hajtotta, a folytatás pedig ennek egy erősen feltuningolt változatát használta, hiszen a csapat jól ismerte, és a kora ellenére (2000-ben mutatkozott be, majd 2004-ben hajtotta meg a Doom 3-at) elképesztő dolgokat tudott kihozni a technológiából – ezt az elképesztően látványos demó is alátámasztotta.

Az ekkoriban rengeteget nyilatkozó rendezőtől (aka projektmenedzser), Chris Rhineharttól tudjuk a legtöbbet a Prey 2-ről. Elmondása szerint a főszereplő Kilian Samuels az őt elrabló idegen hajóról (ez az első rész helyszínéül szolgáló Sphere) megszökve az Exodus nevű bolygón köt ki, és fejvadászként kezd dolgozni. Ám a játék kezdetekor már több éve ott élő ex-szövetségi ügynök közelmúltja rejtély, így a játékosnak az űrlényekkel teli idegen világon túl is lett volna mit felfedeznie. Fejtörők helyett váratlan helyzeteket teremtett a játék, például nem a tervek szerint alakul egy küldetés, a játékmenet pedig az újszerűség jegyében nem hasznosított újra semmit az első részből, viszont fontos eleme volt a mozgásszabadság. Több olyan közös jellemző kötötte össze a két nagyon eltérő játékot, mint az idegenek által elrabolt főhős, a vadász-zsákmány viszony fontossága, és az „egy ember, sok idegen ellen" felállás. A lineáris történet bármikor félbehagyható volt a felfedezés és a mellékküldetések kedvéért, a feladatok végrehajtásáért kapott vagy összerabolt pénzt pedig Kilian elverhette fegyverekre, felszerelésre, kütyükre vagy információra. Voltak könnyed szerepjátékos elemek is a játékban, például perkek és egy hírnévrendszer.

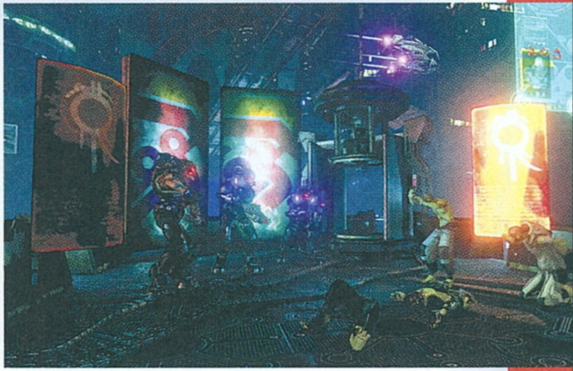
NEM VÁRT FORDULAT

A 2011 nyarán osztatlan sikert aratott játék Rhinehart szerint közel járt a teljesen játszható alfa verzióhoz, és már tartalmazta a legtöbb fő funkciót. Ha ez igaz, annál szomorúbb, hogy év végén történt valami, ami miatt azonnal felfüggesztették a fejlesztést, és ekkor még senki nem tudta, hogy ez így is marad a Prey 2 2014-ben bekövetkezett hivatalos lelövéséig. A játék körüli csend miatt a legkülönbözőbb találgatások kaptak szárnyra, majd 2012-ben a Bethesda bejelentette a Prey 2 csúszását arra hivatkozva, hogy a fejlesztés nem jó irányba halad, és hogy a játék nem éri el a kívánt minőségi szintet. Nem sokkal ezután eltávolították a honlapjukról a programot, és amikor a Eurogamer újságírójának ez feltűnt, a kiadónál mindezt azzal magyarázták, hogy a weboldalon csak az aktuális, hamarosan megjelenő címeket szeretnék feltüntetni.





A Prey 2 világában vagy üldözött lettél volna, vagy üldöző: a Human Head egy veszélyes, agresszív univerzumot tervezett.



A következő fordulópont 2013 tavasza volt, amikor a Kotaku belső forrásra hivatkozva megírta, hogy az ekkor már sokak által temetett Prey 2 fejlesztését a Bethesda átadta az Arkane texasi részlegének. Jason Schreier cikkéből az is kiderült, hogy a Bethesda már ezt megelőzően is új fejlesztőcsapatot keresett a játékhoz, amelyen pár hónapig az Obsidian is dolgozott, míg a Rebellion kerek-perec visszautasította, hogy a problémás sci-fi lövölde munkálataiban részt vegyen. Az Arkane-nél sokan a hátuk közepére sem kívánták a Prey 2-t, némi gyözködés után azonban a Bethesda nemcsak a projektet nyomta le a torkukon (megtehette, hisz ők is a ZeniMax tulajdonában vannak), hanem a Human Head Studios addigi munkájának kukázását is.

Azt az utasítást kapták, hogy ne is Prey 2-ként, hanem egy új System Shockként gondoljanak a játékra, miközben a Human Headnél állítólag egy évig senki nem tudta, mi van a Prey 2-vel.

A Kotaku értesüléseit Pete Hines, a Bethesda PR/ marketing részlegének alelnöke tagadta, az igazi bomba pedig ezután robbant: a cikkük hitelességét megkérdőjelező és a játékosokat félrevezető tagadásra a Kotaku válaszképpen nyilvánosságra hozta a birtokába került belsős e-maileket, amelyek egyértelműen alátámasztották korábbi állításaikat. Bebizonyosodott, hogy az Arkane feladata tényleg a nulláról újrakezdeni a fejlesztést, és egy, a System Shock 2 spirituális utódjának tekinthető, rebootolt sci-fi FPS-RPG hibridet készíteni, amely csak koncepciójában hozható kapcsolatba az eredeti Preyjel (azaz „egy ember vs. megannyi idegen"). Az egyik erről szóló e-mailt Raphael Colantonio, az Arkane elnöke küldte ki a csapatnak, majd egy újságírókra nézve nem túl hízelgő hangnemű másik e-mailben arra is felszólította őket, hogy semmi szín alatt ne nyilatkozzanak senkinek. A Bethesda és az Arkane a szivárogtatásra nem reagált, a Kotaku azonban feketelistára került a kiadónál, vagyis máig nem kapnak tesztpéldányt a játékaikból, és az újságírói rendezvényeikről is ki vannak zárva.

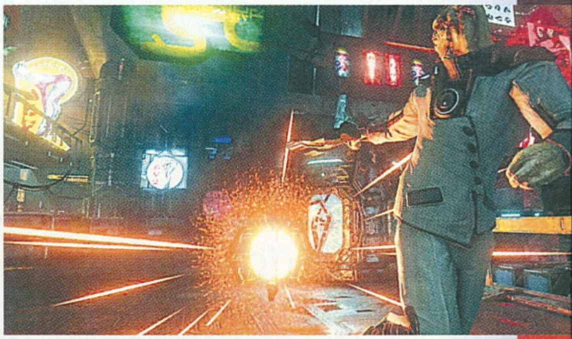
AZ ARKANE IS PÓRUL JÁRT?

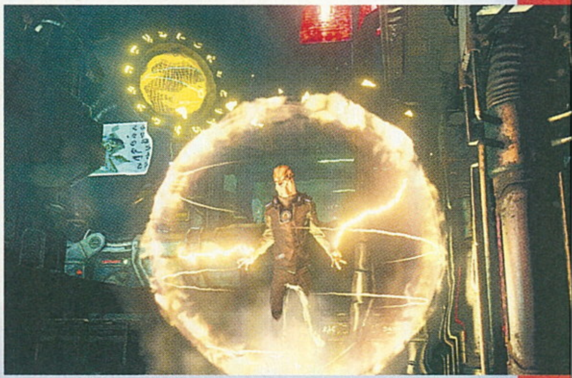
A Bethesda anyacége, a ZeniMax Media 2010-ben vette meg a nagymúltú francia fejlesztőcsapatot, és mivel egy, a játékiparon belül állítólag gyakori módszerrel éltek, a pletykált körülmények nagyon ismerősek. A Dishonored fejlesztése során a Bethesda elégtelen minőségre hivatkozva elzárta a pénzcsapot, amivel párhuzamosan a ZeniMax adott kölcsönöket a pénz- és időhiánnyal küzdő stúdió számára. Végül a játék elkészülését kétségbe vonva a ZeniMax is ultimátum elé állította őket: vagy azonnal visszafizetik a kölcsönöket, vagy hagyják magukat bagóért kivásárolni. Vajon, ha az utóbbira ők is nemet mondanak, a Dishonored is a Prey 2 sorsára jutott volna?

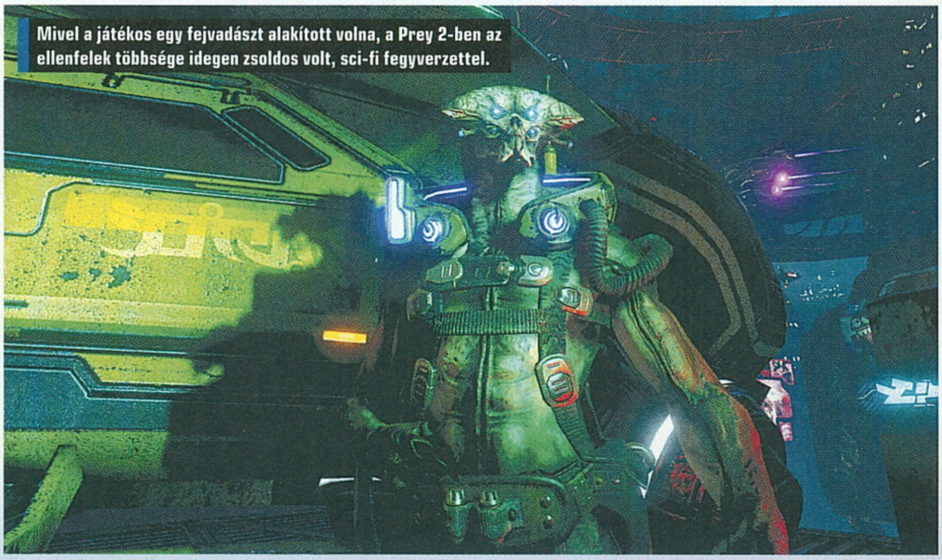
TISZTESSÉGTELEN AJÁNLAT

A kotakus botránnyal párhuzamosan az IGN szintén belsős beszámolók alapján a Human Head Studios és a Bethesda között létrejött szakadásról számolt be, amelynek hátterében egy nem túl etikus kivásárlási kísérlet állhatott. A kiadó állítólag a zajos sikert arató 2011-es E3-szereplésig teljesen meg volt elégedve a fejlesztés állapotával, és még plusz fél évet is hajlandó volt adni a csapatnak, ami épp elég lett volna a játék véglegesítésre, a kitolt határidő azonban sosem került bele a szerződésükbe. Ezt követően alakult ki a Prey 2-re nézve végzetes nézeteltérés a fejlesztő és a kiadó között. Mivel a Human Head Studios egyike volt azon kevés csapatnak, amelyik profin bánt az id Tech 4 motorral, a Bethesda jó befektetésnek látta a kivásárlásukat. Amikor pedig a csapat ellenállt, a kiadó indokolatlan keménykedéssel igyekezett jobb belátásra bírni őket.

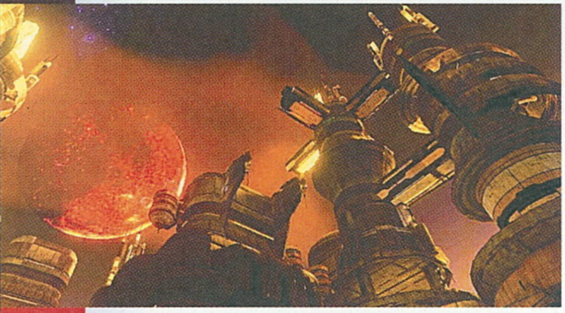
A Bethesda megtagadta a Prey 2 további finanszírozását, és egyre több változtatást követelt egyre kevesebb idő alatt, ráadásul mivel a féléves hosszabbítás nem volt írásba foglalva, jogi kötelezettség híján arról is kényelmesen elfeledkezett. Az egyre lehetetlenebb helyzetbe kerülő csapat némi fizetség reményében kénytelen volt más projektekbe is bedolgozni, noha a szerződése értelmében csak a Prey 2-n dolgozhatott volna. Mindennek tetejébe a Bethesda emberei aggodalmukat fejezték ki a stúdió által használt elavult programok, valamint a jellegtelennek titulált Prey 2 állapota miatt, amely szerintük még közel sem

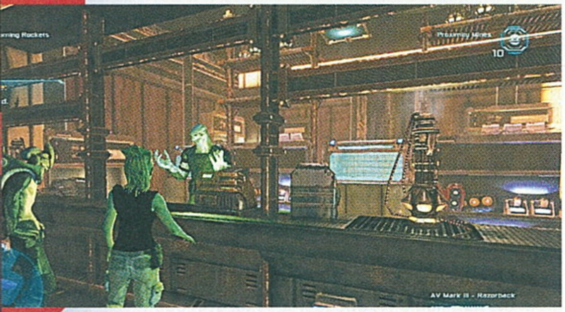


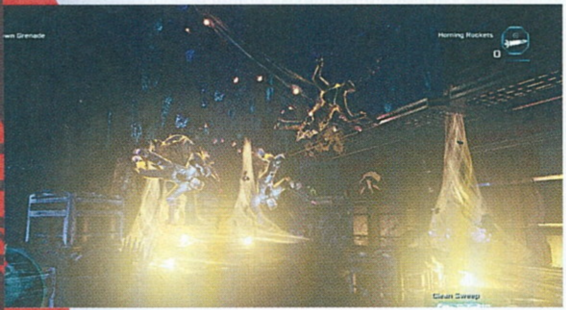




Mivel a játékos egy fejvadászt alakított volna, a Prey 2-ben az ellenfelek többsége idegen zsoldos volt, sci-fi fegyverzettel.







ILYEN IS LEHETETT VOLNA AZ ÚJ PREY

Pár éve egy torrentoldalon kiszivárgott két tervdokumentum, ami a rebootolt Preyre még Project Danielle-ként hivatkozik, és többek között a történet korai ötleteit tartalmazza. Ezek középpontjában a System Shock SHODAN-jére utaló nevű Danielle Sho állt, aki egy verzió szerint a főhőst segítő, és a Léon, a profi című film Mathildájára hasonlító robotlány testébe zárt mesterséges intelligencia. A felmerülő helyszínek között volt idegen űrhajó, high-tech labor, trópusi sziget, a tervekben pedig akadnak vicces instrukciók is, például, hogy kerülni kell az olyan filmes kliséket, mint a vérfürdő, és az idegenek alienszerű, nyálkás, nemiszervszerű kinézete.

volt kész. Ekkor már szorult a hurok, a fejlesztőcsapatnak ugyanis pénzre és időre lett volna szüksége ahhoz, hogy megbirkózzon a kiadó egyre lehetetlenebb követeléseivel, viszont egyikkel sem rendelkezett. A helyzet akkor durvult el, amikor a stúdió megpróbált további anyagi támogatást és időt kérni, mire a Bethesda válaszul azt követelte, hogy a csapat tartsa be a korábbi megállapodásukban foglaltakat.

2011 végén a Bethesda újabb kivásárlási ajánlatot tett a sarokba szorított Human Head Studiosnak, a csapat azonban ezt ismét visszautasította, mert nem kívánt végérvényesen „frigyre lépni" a fejlesztőket kizsigerelő kiadóval. Ez egyben lehetetlenné tette volna számukra a jövőben bármilyen saját projekt megvalósítását, még más kiadókkal is. Tiltakozásuk jeleként egyúttal felfüggesztették a Prey 2 munkálatait. A következő évben voltak ugyan próbálkozások a békülésre, ám ezek rendre sikertelennek bizonyultak. 2012 végén a Human Head Studios szerződése lejárt a Bethesdával, a játék jogai ismét a kiadóhoz kerültek, a játék pedig az Arkane-nél landolt.

A Bethesda az IGN cikkének állításait sem kommentálta, viszont a Prey 2 kiadását a rosszul haladó fejlesztés és a kiadó által elvárt minőségi szint alulmúlása miatt ismeretlen ideig újfent elhalasztotta.

ÍGY LÁTTÁK AZ ÉRINTETTEK

Miután megnéztük a Prey 2 megszűnésének ellentmondásos körülményeit a játéksajtó szűrőjén át, ideje kitérni az érintettektől elhangzó kevés közvetlen nyilatkozatra. A Bethesda 2014 őszén, a PAX Australia rendezvényén jelentette be, amit már legalább egy éve mindenki sejtett: a Prey 2-nek annyi. Pete Hines elmondta, hogy a cég hitt a játékban, ám az a fejlesztés során sosem érte el a kívánt minőségi szintet, ezért nem láttak rá esélyt, hogy a befejezése esetén üzletileg sikeres lehet. Nehéz döntésnek nevezte a fejlesztés leállítását, és úgy ítélte: mivel évek óta hallgattak a játékról, ez nyilván keveseket lepett meg. Ugyanakkor tisztázta, hogy a Bethesdának továbbra is vannak tervei a Prey franchise-zal.

2016-ban nyert hivatalos megerősítést, hogy a Prey nem veszett el, csak átalakult, a Bethesda ugyanis az E3-as konferenciáján leleplezte a

5 DOLOG, AMIÉRT IMÁDTUK VOLNA A PREY 2-T

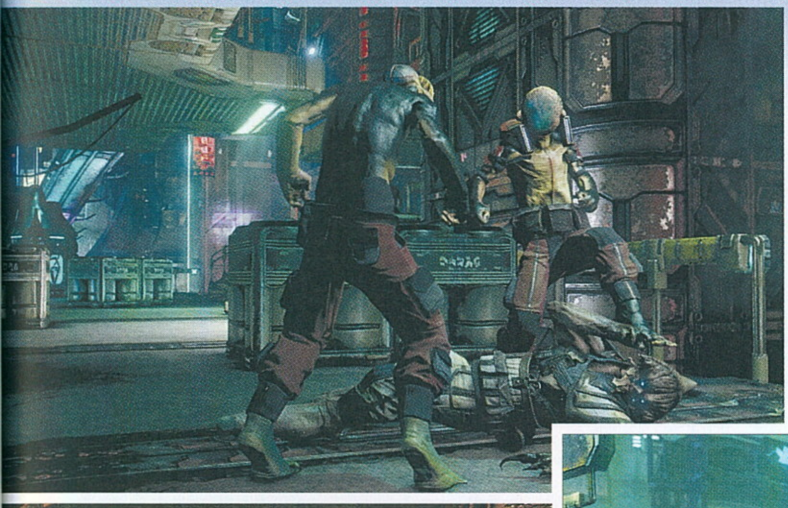
Sajnos a Prey 2-t már sosem próbálhatjuk ki, pedig a nyilvánosságra hozott információk egy lenyűgöző akciójáték képét festik elénk. Oldalakon át lehetne sorolni a program ígéretes elemeit, de mi most inkább az öt legfontosabbat emeljük ki.

ELKÉPESZTŐ VILÁG

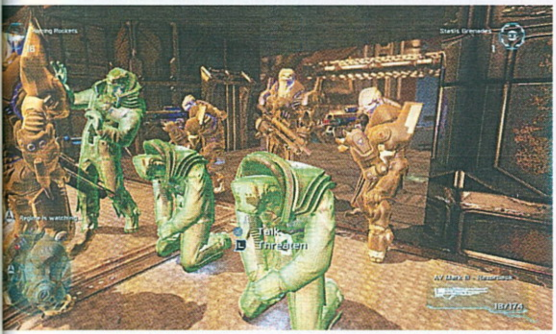
A ránézésre a Star Wars és a Szárnyas fejvadász univerzumok összeházasításából született, hangulattól csöpögő Exodus vizuális stílusát többen a találó „alien noir" jelzővel illették. Bár óriási régiókból állt, csak a Prey szűk folyosói után tűnt nyílt világnak. A pályák mérete és bejárhatósága az akkori Assassin's Creed-játékok helyszíneivel vetekedett, a tetőkön kalandozva pedig többek között véletlenszerűen generált eseményekbe, mellékküldetést adó NPC-kbe és számos gyűjtögetnivalóba futhattunk.

AGILIS HARC

A Mirror's Edge-hez hasonló, majdnem parkourös mozgásszabadság jellemezte a Prey 2-t, amivel a készítők arra akarták ösztönözni a játékost, hogy a szokásos fedezék mögött kuksolás helyett éljen az ugrás, mászás, csúszás, peremről lelógás vagy ellenfélre ugrás lehetőségével, és szinte állandóan mozgásban legyen. A nagy nyílt terekkel vertikálisan is jól kihasznált pályák tele voltak megmászható felületekkel, és mozgás közben akadálytalanul használhattuk fegyvereinket vagy bármely más eszközünket is.



Hatalmas, nyitott helyszínek, urbánus, mocskos sikátorok – a Prey 2-ben mindenből kijutott volna a játékosoknak.



rebootolt változatot, amelyen a korábbi híreszteléseknek megfelelően a franchise újraértelmezésében szabad kezet kapott Arkane dolgozott. A korábbi szivárgás ellenére sokan őszintén meglepődtek az új Prey bejelentésén, ami végérvényesen eloszlatott minden kétséget afelől, hogy a Prey 2 nincs többé.

Pete Hines a Gamespotnak tett tavaly nyári nyilatkozatában leszögezte, hogy a Prey 2-vel történtekkel kapcsolatban nem kíván nyilvánosan részletekbe menni és bárkit rossz színben feltüntetni, de nem érti, mit nem lehet azon érteni, hogy a játék nem olyan volt, amilyennek ők szerették volna. A játékok törlését ugyanolyan mindennapos dolognak nevezte, mint „a rossz házasságok felbomlását" – ebből következtetni lehet arra, hogy a Bethesda és Human Head útjainak különválása aligha volt békés. Nem sokkal később egy Metrónak adott interjú során ismét megtagadta a részletes beszámolót, mert az szerinte senkinek sem lenne jó. Amikor még kényesebb témára terelődött a szó, miszerint a Bethesda szándékosan elszabotálta a játékot, hogy ezzel lehetetlen helyzetbe hozza, és áron alul bekebelezze a csapatot, Hines tagadta, hogy a kiadó valaha is meg akarta volna venni őket.

Fejlesztői oldalról kicsit másként látták a dolgokat. A játék hivatalos lelövésére reagálva Tim Gerritsen, a Human Head Studios üzleti részlegének igazgatója elmondta, hogy bár nagyon csalódottak, amiért már nem fogják tudni az elképzeléseik alapján készülő játékot befejezni, büszkék a Prey-franchise kapcsán végrehajtott munkájukra, amelynek színvonalát a 2011-ben az E3-on elnyert legjobb prezentáció díja is bizonyítja. Ezután diplomatikusan sok sikert kívánt a Bethesda tehetséges alkalmazottainak, akikkel öröm volt együtt dolgozni.

limbóba került, mert a Human Head nemcsak hogy megérdemelte volna a megjelenését, de szüksége is lett volna rá. Zárszóként megjegyezte, hogy a Dishonored tetszett neki, ezért, ha a pletyka igaz, akkor az Arkane-nél jó kezekben van a Prey 2.

AZ ÉLET MEGY TOVÁBB

Minden jó, ha a vége jó, mert való igaz, hogy az Arkane-féle Preynek több köze van a System Shockhoz, Dishonoredhöz, BioShock-sorozathoz és általában a modern FPS-ekhez, mint az eredeti Preyhez, de Chocho tesztjéből nálunk is meggyőződhettek róla, hogy a gyilkos alakváltó űrlényektől hemzsegő játék fantasztikusra sikerült.

Egy Prey 2 kaliberű projekt elkaszálását sok fejlesztőcsapat nem élte volna túl, de a több lábon álló Human Head Studios a mai napig él és virul. Habár az eset kétségkívül maradandó törést okozott a stúdió veteránjainak lelkében,

Akár kegyetlen volt a Bethesda, akár nem, tény: az Arkane-féle Prey remek játék lett, ami talán más megvilágításba helyezi a történteket.

Chris Rhinehart szerint a Prey 2 a lelövésekor közel alfa állapotú volt, és Norm Nazaroff programozó úgy látta: az elképesztő tartalom mellett az akkori konzolgeneráció egyik legszebb címe lehetett volna.

Jason Blair narratív dizájner Twitteren állította, hogy a játékukkal történtek mögött aljas, akár pereskedést is indokló politikai okok húzódtak meg, a Prey 2 pedig egy nagyszerű játék volt, amelyről ránézésre senki nem mondta volna meg, hogy egy kisebb csapat munkája. Azért szólalt meg, mert nem tudta elviselni, hogy a 2013 nyarán felröppent Arkane-es pletykák sok régi hazugságot elevenítettek fel, utalva a rosszindulatú szóbeszédre, miszerint a játékból csak az E3-ra összerakott demó volt kész. Blairnek megszakadt a szíve, amikor a játék egy évig

a számos területen tehetséges fejlesztők azóta is bőven találnak munkát. Ezt bizonyítja, hogy a közelmúltban a Batman: Arkham Asylum Wii U portjától kezdve saját mobiljáték fejlesztésén át egy hozzájuk hasonlóan nehéz helyzetbe kerülő és játékát önerőből befejezni képtelen csapat megsegítéséig mindent csináltak.

Mindig felkavaró, amikor emberek lelkesen végzett többéves munkája megy a levesbe, de legalább annak örülhetünk, hogy a Prey 2 leállítása nem vezetett sem az eredeti fejlesztőcsapat, sem a franchise halálához. Ez nem változtat a tényen, hogy már sosem fogunk játszani a hihetetlenül szórakoztatónak tűnő Prey 2-vel, de végződhetett volna sokkal rosszabbul is ez a rendkívül szomorú történet.

SZAKMAI ESZKÖZÖK

Több mint huszonöt lopakodásra, közelharcra és védekezésre kifejlesztett kütyü és ezek hetvenféle fejlesztése volt betervezve, és néhány az E3-demóban is feltűnt. Ilyen volt a karra szerelt lángszóró, a vállról indítható rakéta, az ellenfeleket a fedezék mögül a plafonra reptető antigravitációs gránát, vagy a hatalmas ugrásokat lehetővé tevő hoverboots. A fegyverarzenál részét képezték klasszikus pisztolyok, spéci shotgunok, valamint a mesterlövészpuskán túl a bizarr és hatalmas erejű helyi (azaz idegen eredetű) fegyverek.

DÖNTÉSI SZABADSÁG

A váltságdíjért levadászható sokféle célpont elintézése függött a fajuktól, fegyverüktől vagy az általuk használt eszközöktől, és a személyiségüknek megfelelően igen változatosan reagálhattak az őket üldöző fejvadászra. Volt, aki rögtön megadta magát, míg mások egyből lőttek, esetleg egy féltucat csatlóst ráuszítva elmenekültek, vagy még több pénzt ajánlottak valaki más (mondjuk a megbízó) kinyírásáért. A játékos eldönthette, hogy megöli vagy élve juttatja el a célpontot a megbízóhoz – ez a beépített reputációs rendszerre is hatással volt.

TOMMY VISSZATÉRÉSE

A fontosabb szereplők java a különböző frakciókba tömörülő megbízóink közül került ki, és egyikük nem más volt, mint az első rész főszereplője, a barátnője meggyilkolásával vádolt és Exodusra menekült Tommy. Mivel cseroki indiánként Tommy továbbra is rendelkezett a Preyben megismert ősök szellemét és saját lelkét segítségül hívó különleges képességeivel, ezek a folytatásban is fontos szerepet játszottak. A történet egyik fő kérdése az volt, hogy Kilian honnan ismeri és hogy viszonyul Tommyhoz.

AZ ŰR ÉS A CSÖNDES SIKOLY ESETE

PREY

[IRTA CHOCHO]

Ennyi év várakozás után nem gondoltuk, hogy a Prey még nyújthat meglepetéseket, de tévedtünk: az Arkane játéka igazi mestermű lett, olyan program, ami megérdemli a főhajtást, mert azon túl, hogy megfelel a kor elvárásainak, még intelligens is. Na meg addiktív, én is alig bírtam letenni.

Képzeld el, hogy az életed egy álom! Nem valóság. Amit csinálsz, értelmetlen, mint ahogy a puszta létezésed is. Csak ismétled önmagad újra és újra, arra várva, hogy egy nap talán változik mindez – de nem fog. Sőt tévedtem: nem is vársz erre, hiszen fogalmad sincs róla, hogy amit életnek nevezel, egy örök körforgás. Csak abban az esetben térhetsz le az ösvényről, ha minden, amit ismersz és szeretsz, összeomlik körülötted. Erős fantázia, nemde? A Prey ezzel a pesszimista felütéssel nyit, hogy aztán egy 30 órás űrsétára invitáljon az emberi psziché legmélyére. Amikor pedig véget ér a játék, csak meredsz bután a képernyőre, és az jár a fejedben: vajon a valóság is csak egy rossz álom a sok közül?

KENNEDY MEG SEM HALT

1964-et írunk, amikor az ellene szervezett sikertelen merénylet után John Fitzgerald Kennedy, amerikai elnök utasítást ad egy tudományos munkát folytató űrállomás megépítésére. A Talos-1-nek keresztelt hatalmas építmény az elkövetkezendő évtizedekben a modern technika csillagközi fellegvárává válik, ahol csak a legjobbak legjobbjai teljesíthetnek szolgálatot. 2035-re a TranStar nevű megavállalat uralja a Talost: a cég igazgatótanácsának prominens tagjai (a Yu család) nemcsak a Talos titokzatos projektjeit felügyelik, de gyermekeik azok, akik vezetik a földi gondolkodással felfoghatatlan kutatásokat.

Bár ez szigorúan titkos, de az emberiség még a '60-as években összetalálkozott egy idegen fajjal. A Typhonnak nevezett lények azonban nem békés szándékkal jöttek, sőt tulajdonképpen azt sem tudjuk, van-e valamilyen intelligencia mögöttük. A fekete füstként gomolygó idegenek bárminek az alakját fel tudják venni, ezenfelül pedig az emberi elme, az idő és a tér manipulálása sem áll távol tőlük. Mihez kezdjen az ember egyszeri tudós gyermeke, amikor ilyen veszedelmes életforma akad az útjába? Hát persze, hogy kísérletezni kezd vele, hisz nincs olyan 21. századi játékhős, aki ne változna szívesen bögrévé vagy székké a szabadidejében.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Arkane Studios

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.05.

ÁR
Dobozosan 13 990 Ft, Steamen 60 euró (kb. 18 ezer Ft).

GÉPIGÉNY
Intel i5-2400 / AMD FX-8320 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 2 GB / AMD Radeon 7850 2 GB VGA, 20 GB HDD.

Nem, nem ment el az eszem, egyszerűen csak arra utaltam, hogy a kutatások eredményeként az emberi átalakulás is elérhetővé válik. A Talos-1 tudósai elkezdik felturbózni a génjeiket, egyre erősebbé, istenszerűbbé válnak, a cél pedig a halhatatlanság elérése. Igen ám, de beüt a krach, a Typhon elszabadul, az állomás pedig majdnem romba dől. A kevés túlélő képtelen segítséget hívni, a földiek pedig jobban járnak, ha az idegenek sosem jutnak el a bolygóra. Egyetlen ember áll az apokalipszis útjában: Dr. Morgan Yu, az kutatásokért felelős egyik vezető tudós, akinek van mit jóvátennie.

BÖGRE LESZEL ÉS ASZTALLÁB

Ennyi a történetből elég is lesz – mondhatnám, hogy már a fenti bevezetővel is erősen spoileres terepre tévedtem, de úgy éreztem, muszáj kicsit közelebb hozni a Prey világát, mert egyrészt roppant hangulatos univerzumról van szó, ami minden sci-fi rajongónak tetszeni fog, másrészt pedig ahhoz, hogy megértsük a Prey játékmenetét, szükséges ennyi alapozás. Az Arkane alkotása ugyanis nem mindennapi játék, már a műfaji meghatározásával is bajban van az egyszeri gamer. Azt hihetnénk, hogy a 2006-os Preyhez hasonlóan FPS-t kapunk, még a képek is ezt sugallják, de ennél nagyobbat nem is tévedhetnénk, ez a program ugyanis inkább akció-RPG, ami itt-ott shooterként is játszható. Emberünket, Morgant belső nézetből irányíthatjuk, fegyvereinek többsége pedig valóban távolsági eszköz, úgymint a pisztoly, shotgun vagy épp a Q-Beam nevű sci-fi sugárvető. Ugyanakkor a lövöldözés a Talos-1 kihalt

A Preyben a magány fontos elem, ugyanakkor nem állandó: a Talos-1-en lépten-nyomon belefutunk majd más túlélőkbe is.

A Prey ellenfelei ugyan nem néznek ki túl „jól", képességeiket és „idegen" jellegüket tekintve mégis félelmet tudnak kelteni.

folyosóin egyenlő az öngyilkossággal: a Typhont képviselő szörnyek életereje a fejük fölött piroslik, egy-egy 9 mm-es lövedék pedig aligha hatja meg őket. Fontos tehát a környezet lehetőségeinek kiaknázása, a lopakodás, a gondolkodás és úgy általában a „többet ésszel, mint erővel" felfogás.

FEJLŐDNI ISTENI DOLOG

Mi kell még a gondolkodáson túl egy jó kis RPG-hez? Természetesen fejlődés: Morganék köszönik, remekül szórakoztak a Typhon-genetikával, így egy hatágú fejlődési fa megannyi aktív képessége várja, hogy hősünk magába injektálja őket. Ennek módja, hogy a pályákon fellelhető vagy legyártható Neuromodokat használjuk fel – a Preyben ezek jelképezik a skillpontokat, tapasztalati pontok pedig nincsenek.

A hatágú fa első három ágazata a technológiáké, azaz a tudományt, a mérnöki szakértelmet és a személyes biztonságot helyezik előtérbe. Ezeken az ágakon növelhető az életerőcsomagok hatásfoka, a fegyverek sebzésének mértéke, a kritikus sebzés esélye, vagy akár Morgan szakértelme, hogy képes legyen meghackelni a Talos számítógépeit, illetve megjavítani a néha életmentő drónokat, turreteket. A második három a Typhontól szerzett szupererőket vonultatja fel: telekinézis, átalakulás (bögre, BÖGRE, nem tudom eléggé hangsúlyozni, hogy bögre is lehetsz a Preyben!), energialöket – felsorolni is sokáig tartana, lényeg a lényeg, ezek a képességek emberfeletti szuperlényt faragnak Dr. Yuból.

És akkor még nem beszéltünk a chipseteknek nevezett passzív képességekről, amelyek szintén széles tárházát kínálják a jó doktor testreszabhatóságának. A fejlesztés teljesen kötetlen, sőt még csak nem is kötelező: a Prey végigjátszható szupererők nélkül is, az egész csak pályaismeret és rátermettség kérdése.

A Prey az idei év egyik nagy meglepetése, és az egyik olyan játék, ami ott lehet az év végi legjobbak között. Hajrá, Arkane!

Mindehhez jön a Talos-1 hatalmas, egybe nyitott világa, ami keresztül-kasul bejárható (lásd a cikk középső két oldalán található térképet!), a felvett küldetések pedig sok esetben szabadon választott sorrendben állnak rendelkezésre. Már ezek felvétele sem mindennapos: előfordul, hogy valaki adja a questet, de sokkal gyakoribb, hogy egy talált tárgy, elolvasott e-mail vagy meghallgatott hangfájl indít minket kalandos utunkra. És onnantól szabad a gazda, csakis rajtunk áll, hogyan oldjuk meg az adott feladatot. Be kell jutnunk valahová? Feltörhetjük a zárat, bemászhatunk a szellőzőn, vagy megkereshetjük az egyik őr holttestét, nála biztosan lesz belépőkártya.

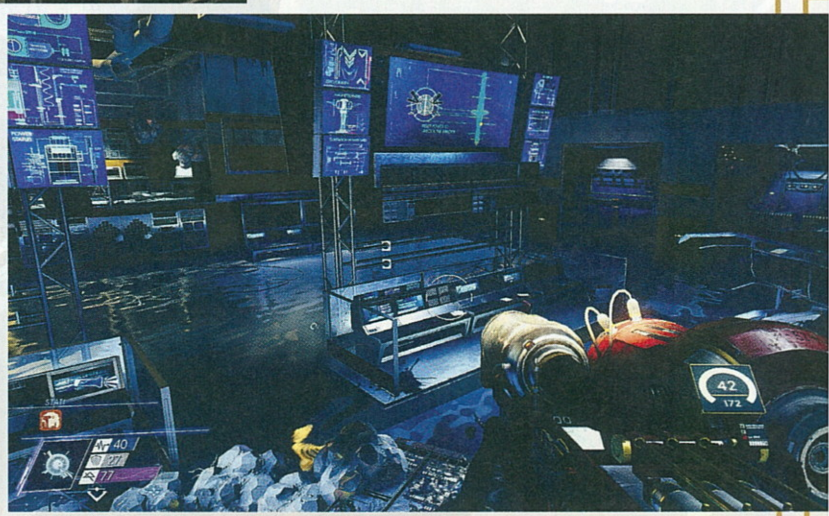
EZ EGY RÉMÁLOM!

A Prey tartalmaz egy folyton visszatérő főellenfelet is: a Nightmare nevű szörny a legnagyobb, legveszedelmesebb Typhon, amivel a Talos 1-en összefuthatsz. Az még egy dolog, hogy erős, de gyakorlatilag csak elkergetni lehet, végezni vele nem: ha „megölöd", 30 perc múlva újra megjelenik valahol; ha csak elkerülöd 3 teljes percig, akkor 20 perced lesz rá, hogy fellélegezz. Szerencsére van megoldás: mivel nagy, csak nagy tereken fér el, pl. Arboretum vagy Neuromod Division. Illetve ha a játék kiírja, hogy üldöz, egy töltőképernyőig elvonszolva magad, lerázhatod.

Bosszút kell állnunk valakin? Oké, simán megtehetjük, vagy akár a természetre is rábízhatjuk a dolgot, ezzel védve kezünket a mocsoktól. Ne is fáradjatok vele, hogy mindet teljesítsétek! A Preyt eleve úgy tervezték, hogy többször is nekifusson az ember, ezért gyakoriak az egymást ütő küldetések, amelyeknek egyébként szerepük lesz a végjátékban. Mi több, befejezésből is három fő- és több alverzió érhető el annak függvényében, milyen döntéseket hozunk a kaland során – ideértve a fő- és mellékküldetéseket.

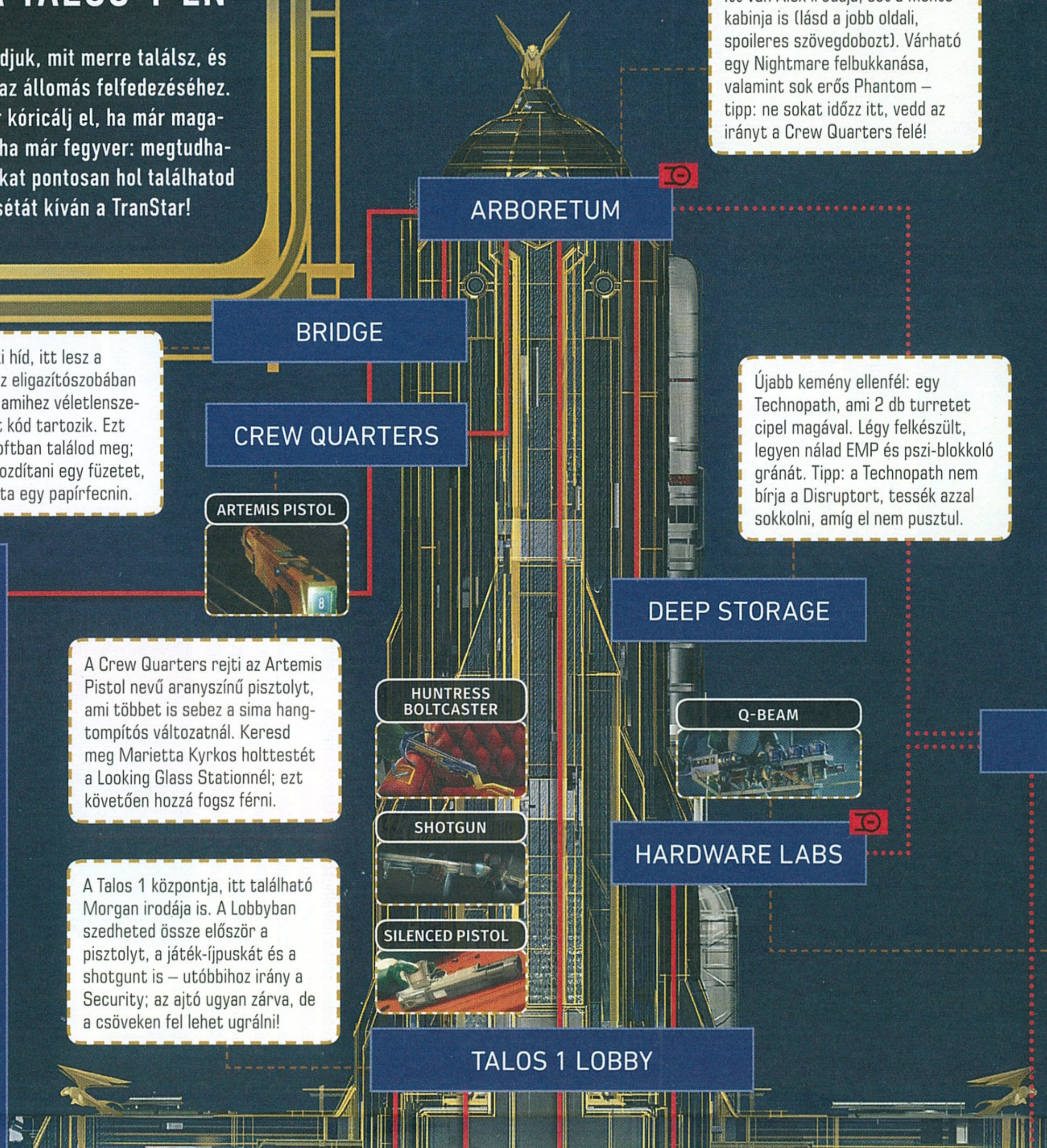
SYSTEM SHOCK 3

Nagy, szabadon bejárható űrállomás, mindenfelé lófráló, idegen erők által megszállt emberek és gépek, rejtélyes sztori… lám-lám, csak nem a System Shock-sorozat köszön vissza megújult formában? Az igazság az, hogy az Arkane le sem tagadhatná, hogy a Looking Glass Studios legendás játéka, valamint annak szellemi folytatása, a BioShock komoly hatással volt a Preyre. Az eddig felsorolt jellemzőktől azonban még nem lesz RPG egy játék. Ahhoz az kell, hogy úgy játszhassuk az adott programot, ahogyan mi akarjuk – és ez az a pont a Preyben, ami kiválóra csiszolja az egyébként is ígéretes alapokat.



ISTEN HOZOTT A TALOS-1-EN

Ha még nem jártál nálunk, elmondjuk, mit merre találsz, és még pár hasznos tippet is adunk az állomás felfedezéséhez. Kérünk, hogy egyedül csak akkor kóricálj el, ha már magabiztosan forgatod a fegyvert. És ha már fegyver: megtudhatod tőlünk, hogy mely szerszámokat pontosan hol találhatod meg a legkorábban. Kellemes űrsétát kíván a TranStar!



Itt van Alex irodája, sőt a mentőkabinja is (lásd a jobb oldali, spoileres szövegdobozt). Várható egy Nightmare felbukkanása, valamint sok erős Phantom – tipp: ne sokat időzz itt, vedd az irányt a Crew Quarters felé!

A parancsnoki híd, itt lesz a végjáték is. Az eligazítószobában van egy széf, amihez véletlenszerűen generált kód tartozik. Ezt a Captain's Loftban találod meg; csak el kell mozdítani egy füzetet, alatt lesz, rajta egy papírfecnin.

Újabb kemény ellenfél: egy Technopath, ami 2 db turretet cipel magával. Légy felkészült, legyen nálad EMP és pszi-blokkoló gránát. Tipp: a Technopath nem bírja a Disruptort, tessék azzal sokkolni, amíg el nem pusztul.

A Crew Quarters rejti az Artemis Pistol nevű aranyszínű pisztolyt, ami többet is sebez a sima hangtompítós változatnál. Keresd meg Marietta Kyrkos holttestét a Looking Glass Stationnél; ezt követően hozzá fogsz férni.

A Talos 1 körüli űr; rengeteg helyre juthatsz el itt, és akárcsak a G.U.T.S., tele van titkokkal és veszélyekkel. Tipp: amint lehet, térképezd fel (a Hardware Labs után nyílik meg), a végjáték környékén jó lesz ismerned.

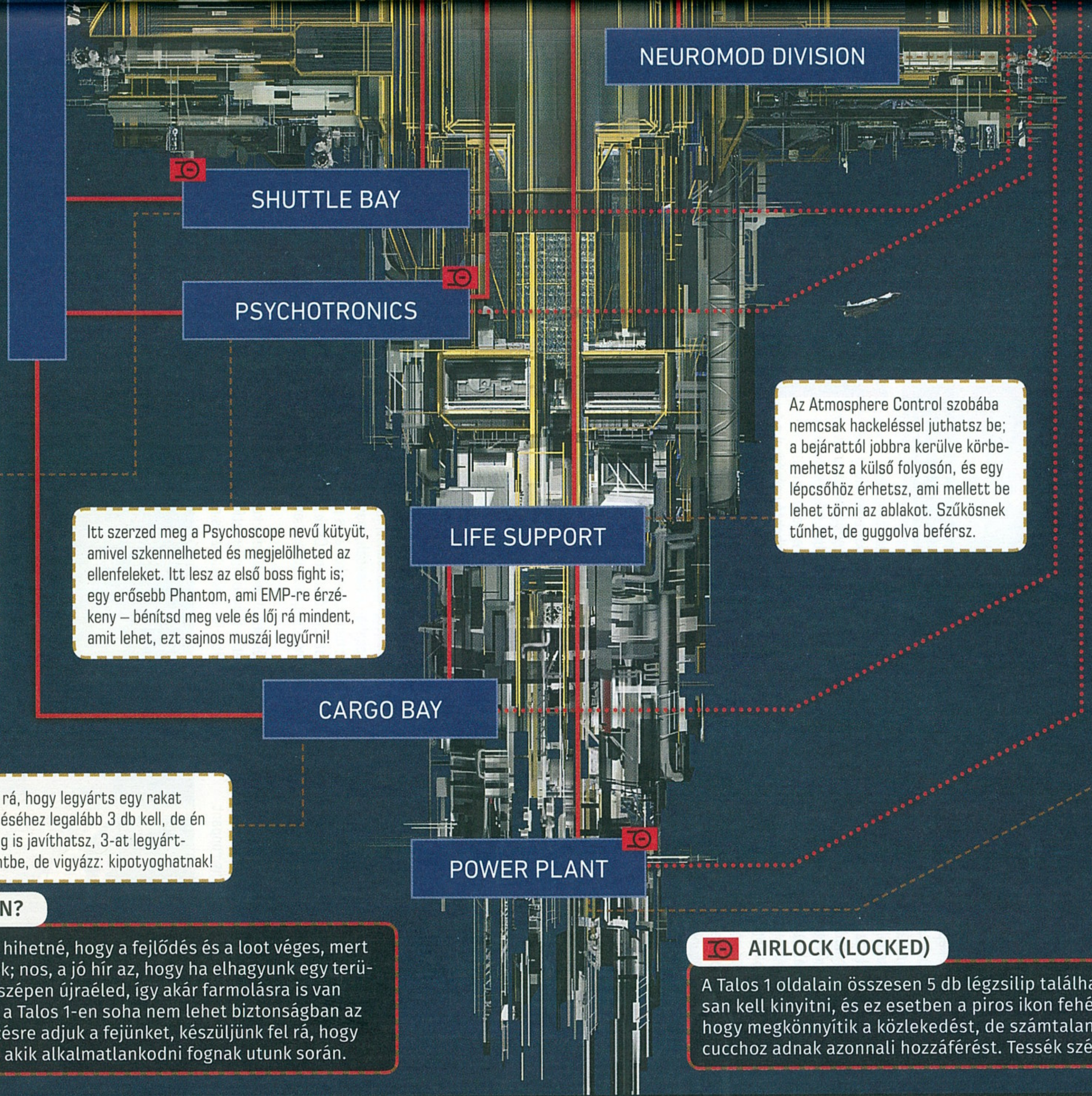
A G.U.T.S. szervizalagutak hálózata, ami összeköti az állomás majdnem minden részét. Nagyon sok titkot rejt, érdemes újra és újra bejárni, noha egyben veszélyes is, mert tele van Typhonnan, illetve radioaktív hordókkal.

A Talos 1 központja, itt található Morgan irodája is. A Lobbyban szedheted össze először a pisztolyt, a játék-íjpuskát és a shotgunt is – utóbbihoz irány a Security; az ajtó ugyan zárva, de a csöveken fel lehet ugrálni!

Itt megszerezheted a Q-Beamet! Miután végeztél az űrsétával, Dr. Calvino teste mellett javítsd meg Breach Failsafe szekrényt! Ezzel bejutsz az átrium 2. emeleti Beams and Waves laborjába, ott lesz az áhított fegyver.

HARMADIK BEFEJEZÉS

Spoileres területre tévedünk, de vállaljuk a kockázatot; aki nem szeretné, hogy bármit is lelőjünk, az ITT ÁLLJON MEG! Mindenki lelépett? Oké, akkor folytatjuk: szóval alapvetően két fő befejezés van: vagy elpusztítjuk a Talos 1-et, vagy megmentjük – de a titkos harmadik endingben meg is szökhetünk! Aki Alex mentőkabinjával akar megpattanni a Talos 1-ről, az kövesse a „Who is December?" küldetéssorozatot, ami a Psychotronicsba lépéskor nyílik meg. Ezzel elég hamar pontot tehetünk a történet végére.



Innen indul a játék, itt találod meg a GLOO Cannont, sőt idejekorán a Disruptort is: a szabadulás után találsz egy szobát, benne egy széffel. Itt ugrálj fel a kék kapcsolószekrény tetejére, lesz rajta egy bőrönd. És lőn!

DISRUPTOR GUN

GLOO CANNON

Az Atmosphere Control szobába nemcsak hackeléssel juthatsz be; a bejárattól jobbra kerülve körbemehetsz a külső folyosón, és egy lépcsőhöz érhetsz, ami mellett be lehet törni az ablakot. Szűkösnek tűnhet, de guggolva beférsz.

Vigyázat, Nightmare: a sztori szerint itt kötelezően lesz egy. Tipp: ugorj le szép lassan a korlát alatti platformra, hogy a lény még ne érjen el; dobj elé Typhon Lure-t, majd amíg bűvöli, eressz bele minden lőszert! Kinyiffan.

Itt szerzed meg a Psychoscope nevű kütyüt, amivel szkennelheted és megjelölheted az ellenfeleket. Itt lesz az első boss fight is; egy erősebb Phantom, ami EMP-re érzékeny – bénítsd meg vele és lőj rá mindent, amit lehet, ezt sajnos muszáj legyűrni!

Az egyik legszívatósabb rész: tele van ellenséges drónokkal. A cél: feljutni az irányítótoronyba, ehhez egy felvonósugarat kell aktiválni. Ajánlott a lopakodás, a Disruptor legyen feltöltve, és ha kiszúrnak, bújj el! Tipp: errefelé sok az érték!

Ha ide bejutsz, szükség lesz rá, hogy legyárts egy rakat turretet. A küldetés teljesítéséhez legalább 3 db kell, de én inkább 5-öt javaslok; 2-t meg is javíthatsz, 3-at legyárthatsz. Lifttel emelheted szintbe, de vigyázz: kipotyoghatnak!

ACHIEVEMENTEK

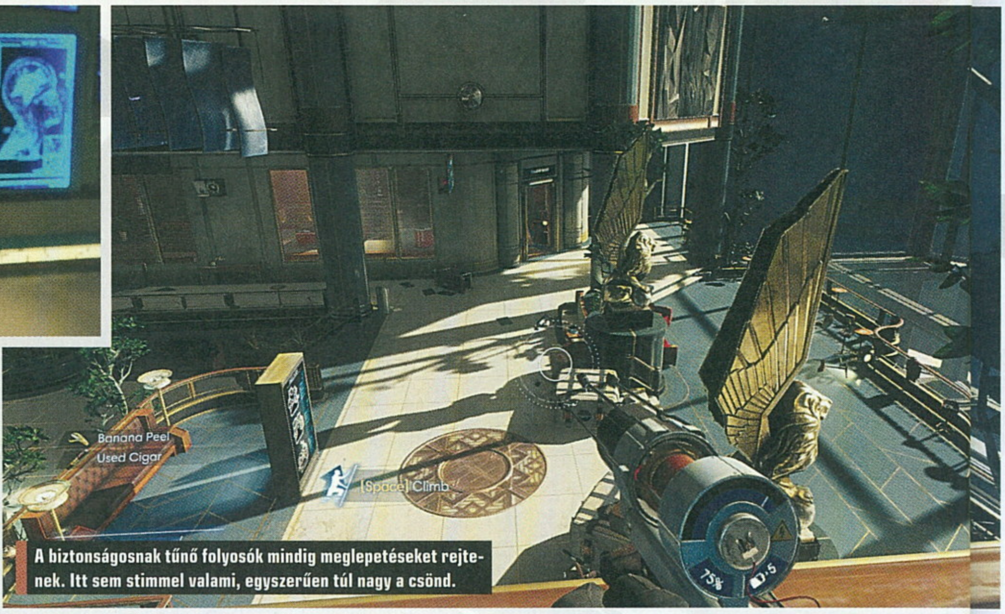
A Preyben akad pár kifejezetten szívatós achievement. Trófea jár pl. azért, ha csak Typhon vagy csak emberi képességekkel játsszuk végig a programot, sőt azért is, ha a végigjátszás során egyetlen embert sem ölünk meg – ez utóbbi pár küldetés miatt kifejezetten kényes téma. Hajrá!

ELFOGY A TYPHON?

Az egyszeri gamer azt hihetné, hogy a fejlődés és a loot véges, mert elfogynak az ellenfelek; nos, a jó hír az, hogy ha elhagyunk egy területet, akkor a Typhon szépen újraéled, így akár farmolásra is van lehetőség. Egy biztos: a Talos 1-en soha nem lehet biztonságban az ember, így ha felfedezésre adjuk a fejünket, készüljünk fel rá, hogy mindig lesznek páran, akik alkalmatlankodni fognak utunk során.

AIRLOCK (LOCKED)

A Talos 1 oldalain összesen 5 db légzsilip található, ezeket manuálisan kell kinyitni, és ez esetben a piros ikon fehérre változik. Nemcsak hogy megkönnyítik a közlekedést, de számtalan opcionális helyhez és cucchoz adnak azonnali hozzáférést. Tessék szépen mindet kinyitni!



A biztonságosnak tűnő folyosók mindig meglepetéseket rejtenek. Itt sem stimmel valami, egyszerűen túl nagy a csönd.

Ott van mindjárt a harc, ami azon túl, hogy kihívást jelent, gyakorta elkerülhető, illetve alternatív megoldásokkal helyettesíthető. A Typhon furcsa, anyagtalan fekete füstből álló lényeket vonultat fel, amik ennél fogva nehezen sebezhetőek. Nyílt konfrontáció esetén vagy a közelharcra fókuszálunk, és az alapfegyver csőkulccsal adunk bele apait-anyait, vagy lövöldözünk, esetleg a képességeinkre hagyatkozunk. Akárhogy is döntsünk, szinte biztos, hogy egy fegyvert bevetünk: ez az úgynevezett GLOO Cannon, ami purhabhoz hasonló, gyorsan száradó trutymót lövell ki magából. Az ellenfelekre ez úgy hat, hogy sóbálvánnyá dermednek tőle; ilyenkor szabad a gazda, lehet őket ütni-lőni. Igen ám, de akár arra is használható ez a különleges anyag, hogy lépcsőt formálva belőle olyan helyeket érjünk el, ahová egyébként lehetetlen volna eljutni, vagy ha mégis lenne rá mód, az rengeteg energiánkba és időnkbe kerülne. Sőt ezzel a módszerrel át is sétálhatunk ellenfeleink feje felett, kikerülve így a felesleges acsarkodást.

Az egy dolog, hogy a Taloson szinte mindenhová többféle módon juthatunk el, a legkézenfekvőbb irányon túl pedig érdemes lopakodásra alkalmas zegzugok után kutatni. Ezenfelül viszont akár azt is megtehetjük, hogy a képességek használatával idézünk magunk mellé egy idegen harcostársat, átváltozunk lövegtoronnyá, valamilyen nehéz dolgot vágunk ellenfeleinkhez, vagy a Taloson megtalálható védelmi berendezések aktiválásával szúrunk ki a Typhon erőkkel. Az opciók tárháza nem végtelen, de van annyira széles, hogy az első pár órában még csak kapkodjuk a fejünket a sok lehetőség láttán. És bár ez aggasztó lehetne, hisz sok játék ott rontja el, hogy egyszerre zúdul rá a játékosra a számtalan opció, az Arkane fejlesztői ésszel játszanak, és fokozatosan tanítják be a játékosnak a Prey játékmenetét. Észre sem veszed, és máris roppant kényelmesen váltogatsz az egyébként mélyen strukturált menük között. Csata közepén hívod le a tárgylistát, hogy némi élelmiszer elfogyasztásával javíts az esélyeiden, vagy a korábban még pánikot keltő idegen neszekre profi mód reagálva azonnal fedezéket keresel, hogy egy anyagbontó gránáttal a kezedben készülj az elkerülhetetlenre.

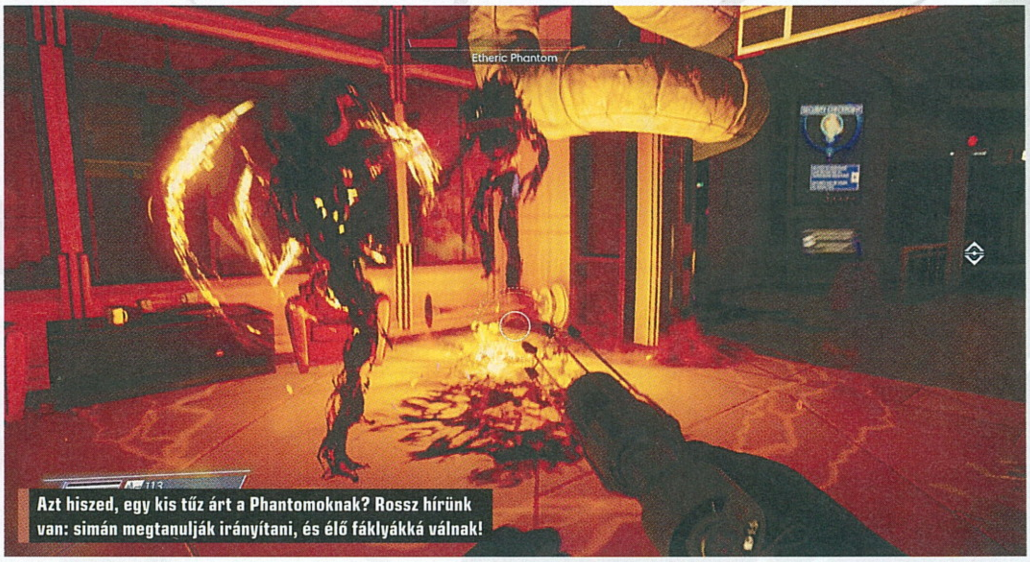
A játék legjobb része, hogy rávesz: gondolkodj! Méghozzá úgy, ahogy jó eséllyel a való életben is gondolkodnál. Zseniális.

Lőszert és gránátot egyébként nemcsak találni lehet, hanem gyártani is. És bár a legtöbb játékban hülyét kapok az erőltetett kraftolástól, a Prey ezt az akadályt is hiba nélkül veszi. A számtalan begyűjtött szemetet bedarálhatjuk, alapanyagaira bonthatjuk, majd az így kapott masszából mindenféle hasznos holmit készíthetünk. Szemetet mondtam? Az is egy lehetőség, de akár a fegyvereket, egyéb kütyüket is lebonthatjuk, a gyártott cuccokkal pedig szintén kedvünk szerint rendelkezünk. Amennyiben hozzám hasonlóan harcost faragtok Morganből, úgy főként muníciót és gyógyszereket fogtok nyomtatni, na meg fegyverfejlesztő készleteket, mert bizony olyan is van. Aki azonban a lassabb, megfontoltabb játék híve, az neuromodokat és a pszi-erőket visszatöltő italokat fog készíteni. Csak ismételni tudom magam: lehetőség lehetőség hátán!

De nemcsak a játékmenet engedi el a kezünket, hanem a környezet is teljesen interaktív. Minden mozdítható, zúzható, így például azt is megtehetjük, hogy betörünk egy ablakot, és egy játék-íjpuskával bekapcsoljuk a zárt szobában lévő terminált – egyszerűen annyira sokféle módon játszhatunk, hogy azt megszokni is nehéz, mi több, a józan paraszti ész itt többet ér a játékszabályok merev követésénél. E tekintetben a Prey nemcsak remek utódja a System Shock- és a BioShock-sorozatoknak, de rájuk is licitál – még úgy is, hogy azért az ellenfelek külseje annyira nem marad emlékezetes, mint az említett korábbi alkotásokban, hisz itt tulajdonképpen a fekete ötven árnyalatában pompázó, szellemszerű teremtményekről és az általuk megszállt emberekről vagy gépekről van szó.

SZELLEM A GÉPBEN

Ha pedig már szóba jött az idegenek viszonylag jellegtelen külalakja, beszélhetünk a hibákról is – de persze csak óvatosan, mert egyrészt kevés van, másrészt ezek eltörpülnek az élmény összértékéhez viszonyítva. Ami a vizuális körítést illeti, rendben van a játék; nem ez a legszebb program odakint, különösen PC-n verik meg a konkurensei, de mivel az Arkane fejlesztői tisztában voltak vele, hogy ők is inkább a művészi dizájnhoz értenek, semmint a felhasznált CryEngine technikai határainak feszegetéséhez, ezúttal is az emlékezetes helyszínek felépítésére és a már-már rajzfilmesen eltúlzott



Azt hiszed, egy kis tűz árt a Phantomoknak? Rossz hírünk van: simán megtanulják irányítani, és élő fáklyákká válnak!

karaktermodellekre fókuszáltak. Nehéz szavakba önteni, mit érez az ember, amikor ránéz valakire a Prey világában, de tény, hogy valami nem stimmel velük. Ezt pedig csak fokozza, amikor egyszerre többen vannak a képernyőn, és néha egymás szavába vágva próbálják győzködni Morgant a maguk igazáról (vagy épp arról, hogy melyik küldetés is fontos igazán). Ez nagy dózisban hangulatromboló lehet, de szerencsére a játékot úgy építették fel, hogy sokkal többet leszünk egyedül, és inkább rádión kommunikálunk a többi túlélővel.

Bolyongásaink során nemcsak az állomást járjuk be, de az űrbe is többször kimerészkedünk, a célhelyszíneket pedig mindig egy fehér kis ikon fogja jelölni a képernyőn, mellette egy számmal, ami elárulja, hogy pontosan hány métert is kell még megtennünk a célig. Ezt a játék légvonalban méri, ezért könnyen belezavarodhatunk, illetőleg a helyszínek sajnos hosszas töltőképernyők választják el egymástól, amiket szintén nem vesz figyelembe a program a távolság kiszámításakor – bizony, akkor sem, ha éppen háromemeletnyire vagyunk az objektívától, ami nem mellesleg az űrben lebeg. Ez talán az egyetlen olyan része a játéknak, amit nemcsak szokni kell, de időről-időre zavaróvá is válhat. Fontos azonban hozzátennem, hogy naphosszat izzadhatok, akkor sem jut eszembe jobb módszer arra, hogy elnavigáljuk a játékosokat egy akkora helyen, mint a Talos-1. Ráadásul a térkép elérhető a menüben, így ha nagyon elkeverednénk, ott mindig be tudjuk tájolni magunkat.

Bosszantóbbak a technikai hibák, főleg ami a PC-s változatot illeti. Bár a Prey számítógépes verziója nem lett rossz, sajnos nagyon érzékeny a különféle videokártya-driverekre, az AMD-s VGA-kat pedig úgy, ahogy van, nem szereti. De még ha nagyon figyelünk a meghajtóprogramok frissességére, akkor is előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia be-beakad, a játékot borító megannyi speciális effektus szimplán eltűnik, a textúrák villódzni kezdenek, vagy se szó, se beszéd, kidob az asztalra a Prey. Utóbbit a PlayStation 4-es verzió is előadta, nem egyszer találtuk magunkat a konzol dashboardján egy bizarr hibaüzenet kíséretében. Ez csak azért nem okozott instant agyvérzést, mert a játék minden platformon támogatja a gyorsmentést, amit a magas kihívásfaktorból és a sokszor megjósolhatatlan következményekkel járó harcból kifolyólag amúgy is sokszor használtok majd.

Kicsit csalódásra adhat okot továbbá, hogy a cikk írásakor még nincs New Game Plus lehetőség, azaz a már kifejlesztett karakterrel és a sok összeszedett cuccal nem lehet újra nekiesni a játéknak. Ez a fejlesztők szerint azért van, mert a kraftolásra és fejlesztésre épített játékmenet felborul, ha mindenhez azonnal hozzáférünk. Ugyanakkor a rajongói nyomás elég nagy, már mutatták jelét az Arkane-nél, hogy előbb-utóbb beadják a derekukat és New Game Plusszal bővítik a játékot – lehet, hogy mire e sorokat olvassátok, már elérhető az új játékmód. Multiplayer ugyanakkor nincs és nem is lesz (még csak az kéne).

AZ ÉV JÁTÉKA?

Oké, kissé messzemenő következtetés, de ahogy a bevezetőben is írtam: ez az első olyan program 2017-ben, amire azt merem mondani, hogy év végén is gondolnunk kell majd rá (ha nagyon másik példát kell mondanom is, akkor a PS4-es Horizonra mutatok, annak a megoldásai azonban nem sokban mutatnak túl a mintául szolgáló Witcher 3-on). Nincs mese, a Preyt kegyetlenül összerakták, és akkor még egy csomó dolog van, amire nem tértem ki. Ilyen például a tényleg fantasztikus zene és hang, amik példátlan atmoszférát teremtenek. Vagy épp a tény, hogy a sztori a cikk elején boncolgatott témát úgy képes kibontani, hogy nem gyűri le a morális mondanivalót a játékos torkán, hanem hagyja, hogy az az illető temperamentumának megfelelően rakódjon le. Én remekül szórakoztam a Preyjel, és szándékomban áll továbbra is nyúzni – kösz, Bethesda, ezért megérte bedarálni a Prey 2-t.

ÉRTÉKELÉS

Szokatlanul kidolgozott játékvilág, megannyi lehetőséggel és remek sci-fi háttérrel. Az idei év eddigi talán legjobb játéka, amit főleg akkor kötelező kipróbálnod, ha ezer éve vársz a System Shock 3-ra.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Kiváló történet, játékmenet, sok-sok opció és fantasztikus hangulat, pazar zenével.

KONTRA
A küldetéseket néha zavarosan jelzi ki, és a technikai gondokat sem ártana kiküszöbölni végre.

93%

TIPPEK, TRÜKKÖK

IGYÁL, FIAM!

Kevés a HP-d, és egy ideig nem is lesz több? Dehogynem: Morgan nemcsak az evéssel fokozhatja életerejét, de az ivással is, ami azt jelenti, hogy a Taloson található alkoholos és alkoholmentes italokon túl a mezei csapok megnyitása is 1 HP-ponttal javítja a doki egészségét. Csapból és itatótoronyból nagyon sok van a játékban, csak menj oda egyhez, igyál, és lám, gyógyulás. Fun fact: a koffeines italok folyamatosan emelik a HP-t.

SZERELJ SOKAT!

Keress alkatrészeket a pályán, vagy oldd ki azt a képességet, amivel már szét tudsz szerelni felvett fegyvereket. Ezt követően a Repair-skillre is gyúrj rá, az eredmény így egy olyan Morgan lesz, aki meg tudja javítani a Taloson mindenfelé heverő turreteket. Ezeket fel is lehet venni és odacipelni az ellen közelébe, amit aztán el lehet csalni, hogy a turretek elvégezzék a piszkos munkát. Kevéssé hatásosak, de a Mimicekkel és a Phantomokkal könnyedén végeznek.

MINDIG SZKENNELJ!

A Psychotronicsban felszedendő Psychoscope-pal minden Typhon szkennelhető. A játék nem fejti ki túl jól, de a dolog lényege, hogy a kis kifehéredő csíkok a képernyőn azt jelzik, az adott lényből hány példányt kell még leszkennelni ahhoz, hogy teljesen kiismerjük. A szkennelés jelzi, hogy az ellenfél mi ellen védtelen, és mi az, amit blokkol, ha pedig mindent megtudtunk róla, Typhon-fejlesztéseket tesz elérhetővé. Szóval szkenneld őket minél gyakrabban!

DÖNTS, AHOGY AKARSZ!

Kis spoiler, de a játék elején már kiderül: meg kell hoznod egy fontos döntést a Talos I-gyel kapcsolatban, ami komoly kihatással van a befejezésre. Nos, lehet, hogy ez a tipp szokatlan, de én azt mondom, hogy teljesen mindegy, melyik megoldást választod, a lényeg, hogy belátásod szerint dönts, ne pedig azért, mert egy ilyen vagy olyan végjátékra hajtasz. Az utolsó percekben mindenképp leesik majd az állad, akkor már legyen teljes a meglepetés.

A RUHA TESZI

A fejlesztéseket a Preyben nem lehet elrontani, de van egy olyan ág, amit én minden egyes végigjátszáskor maximumra húznék: a Suit Modification. Három szintje van, ezekkel folyamatosan növelhető a tárgylista mérete, ami egyébként véges, és nagyon sokszor hozhat kellemetlen helyzetbe – például amikor el kéne tenni azt a fránya medkitet, de nincs hely. Ráadásul a ruhádba implementálható chipsetek számát is emeli.

HACKELJ ÉS ERŐSÖDJ!

A hackelés is skillhez kötött, de nagyon-nagyon hasznos képesség, ami segíthet lerövidíteni a játékidőt, illetve egy csomó olyan helyre juttathat el, ahová ellenkező esetben csak nagyon nehezen tudnál (az is lehet, hogy sehogy). Ugyanez igaz a testi erőre: a három szinten fejleszthető Leverage képesség akár komplett kapcsolószekrények felemelését és játszi odébb hajítását teszi lehetővé, amivel megint csak egy csomó helyhez férünk hozzá.

MIMICVADÁSZAT

A Mimic a Prey ikonikus ellenfele: egy kis Typhon, ami bármilyen kisebb tárgy alakját fel tudja venni, ezáltal elbújhat a játékos elől. Eleinte nagyon nehéz megkeresni őket, a Psychoscope-pal azonban minden „észrevett" ellenfél kap egy piros jelölést a feje fölé, beleértve a Mimicet is – ez pedig akkor sem tűnik el, ha a Mimic éppen könyvvé vagy hamis medkitté alakul. Lopózzunk a közelébe, csőkulcsot szegezz, és üss, üss, üss!

VÉGTELEN ŰROPERA

ENDLESS SPACE _ 2

[ÍRTA CHRIS] **Végre finisbe ért az Endless Space 2, ami hosszú hónapokon át korai hozzáférésű változatként győzködött minket arról, hogy érdemes még 4X stratégiát játszani. A végeredmény szinte tökéletes: ha csak egy ilyen jellegű játékot akarsz kipróbálni, akkor lehetőleg ez legyen az.**

Időről időre jól esik elszakadni azoktól a videojátékoktól, melyek bár kikapcsolnak minket, komoly agymunkára nem késztetnek. Ilyenkor elmélázunk azon, milyen jó lenne egy kicsit újra civilizationözni, vagy netán az Imperium Galactica 2-vel nyomni pár kört, ezek a címek pedig pillanatok alatt képesek még ennyi idő után is beszippantani minket. A 4X stratégiai játékokban ugyanis megvan az, ami sok másikból hiányzik: komplexek, addiktívak, és nem igényelnek szamurájreflexeket. A 4X stratégiai játékok készítőinek csupán egyetlen nehézséggel kell szembenézniük, nevezetesen azzal, hogy megbarátkoztassák ezt a stílust a fiatalabb korosztállyal is. Az Endless Space 2 ebben a tekintetben és összetettségében is rendkívül jól teljesít, amivel egyszerre nyújt rendkívül nosztalgikus és megunhatatlan szórakozást a veterán és a kezdő gamerek számára is.

VALÓDI ŰRPROGRAM

Az Endless Space 2 tehát egy úgynevezett 4X stratégia, illetve a műfaj képviselői közül is a „bolygókolonizálós", űrhajóflottát terelgetős darab, amiből hasonlót már nem egyet láthattunk. Legutóbb talán a Stellaris, azelőtt pedig a Galactic Civilizations-sorozat indult hasonló színekben, de idősebbek talán még emlékeznek az Imperium Galactica vagy a Supremacy nevű csodákra is, melyek több mint 20 éve követték ki az utat a hasonló stílusú programoknak. Talán nem túlzás kijelenteni a cikk elején, hogy az Endless Space 2 jelenleg a legjobb választás, ha hasonló játékra vágyunk, ugyanis minden tekintetben a maximumot nyújtja, kezdve az összetett, de nem túl bonyolult fejlődési rendszertől egészen a látványig.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
AMPLITUDE Studios

MŰFAJ
4X stratégia

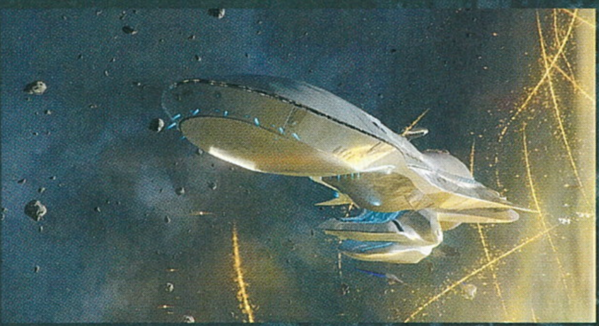
INFO

MEGJELENÉS
2017.05.18.

ÁR
Dobozosan 8990 Ft, Steamen 39,99 euró (kb. 12 ezer Ft).

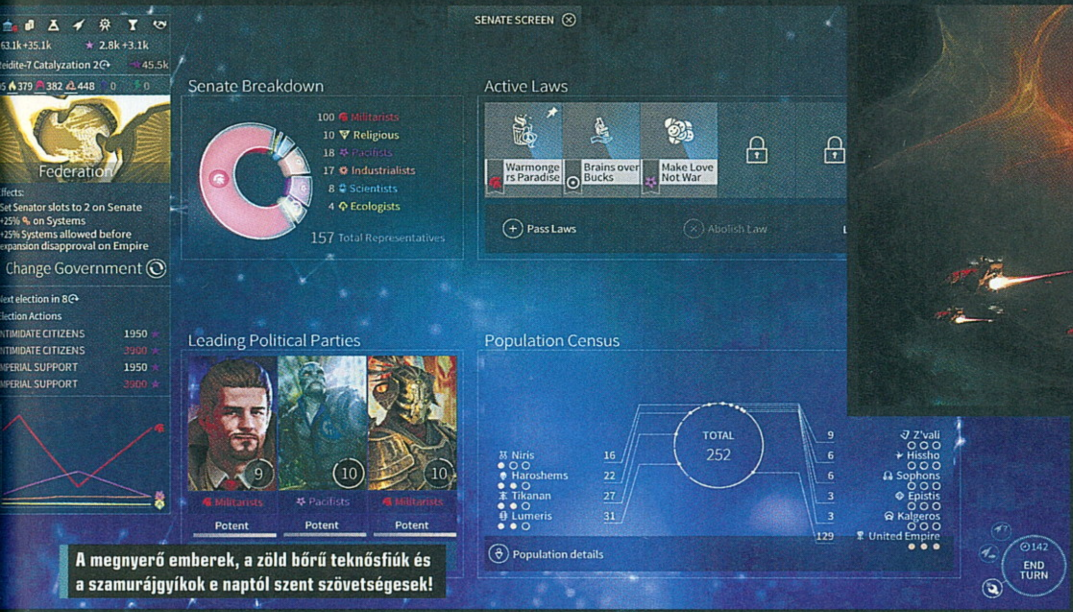
GÉPIGÉNY
Intel Core i3 CPU, 4 GB RAM, 2 GB VGA, 8 GB HDD.

Kezdéskor nyolc faj közül választhatunk, melyek mindegyike külön háttérsztorival, motivációval és természetesen alapvető tulajdonságokkal rendelkezik. Némelyik képes az időt és a teret manipulálni, akad olyan, amelyik spórákkal, gyökérszerűen hálózza be az általa meghódított naprendszereket, s olyan is, aki mindig élen jár a kutatások terén, de valamiért sosincs szerencséje semmiben. Külön érdekesség, hogy a fajok nemcsak alapvető képességeikben különböznek, hanem kolonizációs módszereik is eltérőek. A legtöbb persze hagyományos módszerrel terjeszkedik, tehát kolonizáló hajót küld egy bolygóra, ahova aztán körönként, lassan szállítja a civil lakosságot, amíg a telep város méretűre nem duzzad. Viszont akadnak olyanok, akik hatalmas kolonizálóhajókkal vágnak neki a terjeszkedésnek, a robotszerű Riftbornok pedig egyszerűen csak legyártják a lakosságot a meghódított planétán.

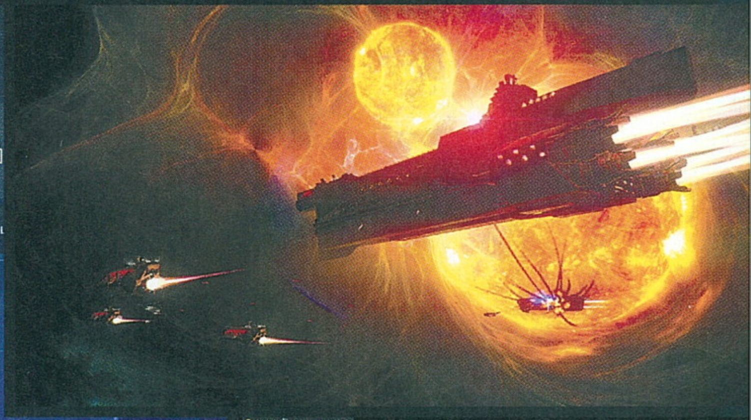


Indulás előtt személyre szabhatjuk a galaxis formáját, lakóinak számát és az MI tudását, valamint egy rakás dolgot beállíthatunk, ami már jó előre jelzi számunkra, hogy minden izében komplex élmény vár ránk. És valóban! A játék olyan mesterien pakolja egymásra a már meglévő, jól működő és minden 4X stratéga által jól ismert elemeket, hogy azonnal otthon érezzük magunkat benne. A fejlődési fa négy fő ága egyértelműen jelzi számunkra, milyen gondolkodásmód mentén haladhat tovább civilizációnk, ha elindulunk valamelyiken, a hajóflottáink

Oké, 4X-nyelven nem ugyanazt jelenti az „eposzi csata", mint mondjuk egy Dawn of Warban, de az izgalom így is garantált.



A megnyerő emberek, a zöld bőrű teknősfiúk és a szamurájgyíkok e naptól szent szövetségesek!



mozgatása egyszerű, a kolonizálás és a gyártás pedig teljesen egyértelműnek tűnik az első pillanatokat követően. És miután villámgyorsan elkezdtük kolonizálni a közeli naprendszereket és megunhatatlanul nyomkodjuk a kör végét jelentő gombot, rájövünk, hogy kegyetlen szorításban tart minket a játék. Igyekszünk bolygóinkat és naprendszereinket úgy fejleszteni, hogy azokon felgyorsuljon a termelés, nagyobb legyen a népesség és egy utópisztikus államformát hozzunk létre, közben pedig összetalálkozunk más civilizációkkal is, akikkel felvehetjük a kapcsolatot. Egyre jobban nyílik ki előttünk a játék, és azon kapjuk magunkat, hogy minket is elér a „csak még egy kört" betegség.

ÉPÜLHET AZ ŰRFAL!

Egyébként a készítők igyekeztek a hagyományos alapokat további érdekességekkel is bővíteni, mint amilyen a politika, ami meghatározó lehet népünk jövőjét illetően. Választott politikusaink ugyanis komolyan meghatározhatják civilizációnk beállítottságát, hogy békés vagy harcias államformát képviselünk, illetve, hogy a tudományt vagy az ipart állítjuk előtérbe. Ezen kívül küldetésekkel is megtoldották a játékmenetet, amelyek időközönként fel-felbukkanak egy-egy kör indulásakor. Ezek a missziók többnyire egyszerűbb feladatot állítanak a játékos elé, de akadnak olyanok is, melyeknek akár 20-30 körbe is beletelhet a teljesítése. A dolog érdekessége, hogy kooperatív feladatokat is kaphatunk, melyeket más civilizációkkal együtt kell vagy lehet teljesíteni. Ehhez persze már elő kell kapnunk a diplomáciai készségünket, és megnyitni az ehhez szükséges kommunikációs csatornát,

ÉRTÉKELÉS

Ha csak egyetlen űrstratégiát szeretnél kipróbálni, hogy eldöntsd, bejön-e neked az ilyen stílus, akkor az Endless Space 2 tökéletes választás lesz.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Itt mindent megtalálhatsz, amit szeretsz a 4X játékokban, méghozzá a lehető legösszetettebb, legszebb módon tálalva.

KONTRA

Nem igazán akad. Az űrcsatákat nem lehet manuálisan levezényelni, de ez már csak kukacoskodás.

92%

hogy lebeszéljük partnerünkkel a részleteket. A küldetések mellett számtalan érdekes eseményt is mozgásba lendíthetünk csupán azzal, hogy bolygórendszereket derítünk fel, élet és furcsa anomáliák után kutatva. Ez gyakran vezethet értékes ásványok, elveszett technológiák, vagy további civilizációk megismeréséhez, vagy ne adj' isten kalózbázisok leleplezéséhez, akik aztán dühösen rontanak rá felderítőinkre. Emellett toborozhatunk hősöket is, akiket hajóflottáink vagy planétáink élére állíthatunk, hogy tudásukkal javíthassák az adott rendszer tulajdonságait. Hőseink fejlődnek, szintet lépnek, saját űrhajóval rendelkeznek, amiket egyébként hasonlóan a többi űrhajónkhoz, egyedire is szabhatunk a különféle fejlesztéseknek és a számtalan fegyverrendszernek hála.

ITT AZ ŰRKIRÁLY

Az Endless Space 2 tehát gyakorlatilag egy olyan olvasztótégelye lett a 4X stratégiának, amelyben minden olyan

Ismét egy remek 4X stratégia – ha még egy ilyen műfajt temetni kezd a gamer sajtó, komolyan harapni fogunk!

elem megtalálható, ami már valamilyen más játékban felbukkant, vagy egyszerűen csak hiányzott ebből a stílusból. Egyedül a bolygófelszínek beépítése az, ahol már valamelyest elnagyolt terepre tévedünk, illetve az űrcsatákat nem lehet manuálisan levezényelni (csupán formációbeállítások vannak), de igazából ebben az esetben sem lehet okunk a panaszra, hiszen olyan szinten merülhetünk el a játékmenet által nyújtott további, komplex területeken, hogy végül semmilyen hiányérzetünk nem lesz. Külön kiemelnénk, hogy a program egy minden részletre kiterjedő oktatómóddal is rendelkezik, ami végig fogja a játékos kezét, és röviden elmagyarázza a szükséges ismereteket, kezdve a legegyszerűbb alapoktól az olyan összetettebb feladatokig, mint a flottamenedzselés vagy a diplomácia.

De ami talán leginkább megragadhatja a játékost az Endless Space 2 kapcsán, az a látvány. A bolygók, az űrhajók, a naprendszerek és a kis átvezető videók mind-mind szemkápráztatóan néznek ki, ráadásul minden faj saját, fülbemászó háttérzenét is kapott, ami még hangulatosabbá varázsolja az egész vizuális orgiát, amit a játék nyújt. Számomra különösen nagy örömet jelentett, hogy a felhasználói felület is tökéletesre sikeredett. Az UI letisztult, egyértelmű az ikonok és a menüpontok helye, és nem utolsó sorban gyors is ez a rendszer, ami olyan kényelmet biztosított számomra, amit sok másik stratégia megirigyelhetne. A játék alatt egyébként az Unity engine mozgatja a szálakat, ami számtalan esetben bizonyított már, így még egy sort odaírhatunk a „Unity motoros játékok, melyek piszok jól néznek ki" listánkra.

Egyszóval az Endless Space 2 korunk legsokoldalúbb, legszebb 4X játéka lett. A jövőben valószínűleg újabb ingyenes tartalmakkal bővül még, amiről ugyancsak példát vehetne pár kiadó (igen, most leginkább rád gondolok, Firaxis).

LEGYEN TIÉD EGY ENDLESS SPACE 2!

Szeretnél egy eredeti dobozos Endless Space 2-t? Jó hírünk van: a Cenega Hungary felajánlott nekünk egy példányt, amit mi annak rendje és módja szerint ki is sorsolunk köztetek. Ahhoz, hogy részt vegyetek a játékban, mindössze annyit kell tennetek, hogy készítetek magatokról egy fényképet, kezetekben a PC Guru júniusi számával – tehát ezzel a lapszámmal. A képet elküldtétek a pcguru@pcguru.hu e-mailcímre, tárgynak pedig megadjátok, hogy: „ENDLESS SPACE 2-T AKAROK", idézőjelek nélkül. Ha jók vagytok Fortunánál, akkor ti lesztek a szerencsések, amikor is június 22-én kisorsoljuk a játékot. Az Endless Space 2 boldog tulajdonosát e-mailben értesítjük majd, szóval olyan címről küldjétek a képet, amit olvastok!

IDEGENEK KÖZT, TERVEZETLENÜL

STRAFE

[ÍRTA BÖJTI] Évek óta dúl a nosztalgiavihar, ami a zenék, filmek és videojátékok közé is befér-kőzött, ezzel megbolondítva és egyben kényeztetve a retró-megszállottakat, akik-nek egy kis nyolcvanas évekbeli szintizene és pixelkavalkád ajándékszámba megy. A STRAFE pedig egy igazi nosztalgiabomba, ami ránk robbanthatná a házat.

Rémlik a trailer nagyjából 2015 elejéről, amikor két testvér halálos ismeretséget köt a STRAFE című videojátékkal? A szétrobbant fejű kisfiú felett zokogó anyuka képe sokak elméjébe beleégett, ami nem véletlen, elvégre a '80-as évek horrorjaira emlékeztető megvalósítás (brutális vérzuhatag, VHS-re jellemző minőség) igen egyedinek és jópofának bizonyult. A két főből kis stúdióvá duzzadt Pixel Titans pedig a Kickstarteren sikeresen levezényelt kampány után idén végre leszállította a játékot, ami bár nosztalgikus FPS, egyes elemeiben mégis modern. Születését pedig annak köszönheti, hogy atyái éltek-haltak a műfajért, szerettek volna valami érdekeset és olyat alkotni, amiért maguk is odáig vannak.

HULLADÉKGYŰJTŐNEK LENNI (NEM) JÓ

Ha nem akarsz egy poénról, vicces jelenetről, elejtett információmorzsáról sem lemaradni, ajánlott a Tutorial leküzdése, amelynél nemcsak az irányítás és játékmenet alapjai derülnek ki, hanem a történet elemei is. A STRAFE névtelen hősét ugyanis egy VHS-minőségű, élőszereplős bejátszás során azzal a céllal küldik a világűrbe, azon belül is az Icarus nevű hajóra, hogy az űr ezen sötét és nagyjából ismeretlen szegletében hulladékgyűjtéssel tengesse a mindennapokat. A rossz hír, hogy errefelé olcsó az élet, mindenhol gyilkos, idegen lények leselkednek az emberi dolgozókra, és idáig még senki nem tért vissza a cég által kiközvetített bérmunkások közül. Persze nem lesz semmi baj, have fun, vigyázzunk magunkra... megjegyzem, ilyenkor azért én már fordulnék a szakszervezethez.

Szóval, sikerül odaérni a helyszínre. Az Icarus egyébként hallgat, mint a sír, a géptest belsejében pedig megszámlálhatatlanul sokfajta halál várja a névtelen hőst. A feladat innentől túlélni a mindennapokat, bejárni a hajót a különböző szintek érintésével, begyűjteni minden kacatot, amit csak lehet, leölni a szörnyetegeket, majd a legvégén szépen becsüccsenni a céljárműbe, hogy utána egy „Kabbe gyíkok, én leléptem!" felkiáltással pápát intsünk a modortalan vendéglátóknak.

SEMMI SEM VÉLETLEN – VAGYIS INKÁBB MINDEN AZ

A leányzó (ilyen szeszélyes belsővel más nem lehet) amúgy FPS, azon belül is nagyon nosztalgikus fajta. Konkrétan a Quake és a Duke Nukem szerelemgyermeke, mind a hangulat, mind a látvány terén, viszont ezúttal semmi nincs kőbe vésve, a szűk folyosók, romok és meglepő belsők (ne feledjük, hatalmas a hajó, sok minden elfér benne) véletlenszerűen generálódnak a játékos minden egyes útja során. Ennek köszönhetően hiába indulsz el akár negyedik alkalommal az aktuális szint valamelyik pályáján, sokadik látogatásoddal sem lesz ugyanaz a térkép. Mármint az elrendezése. Merthogy hiába a változatos darabkák jelenléte, tulajdonképpen azonos stílusban épített szobákról és helyiségekről van szó, amik véletlenszerűen kapcsolódnak egymáshoz. Emiatt aztán az eredmény az, hogy sokszor hasonló területek fogadnak, csak más sorrendben, persze a program időnként beékel olyan folyosókat is, amikkel még soha nem találkoztál. Csak hogy megzavarjon.

Mert megzavarni bizony sokszor sikerül majd, erre készülj fel, pláne annak hála, hogy az ellenfelek nem egyszer meglepő helyekről érkeznek, ahonnan nem is számítanál rájuk. A plafonról potyognak, egy korábban szilárdnak hitt fal mögül özönlenek elő, és persze mindig a legrosszabb pillanatban. Nem mellesleg nagyokat csapnak és lőnek, a falakon eltunyuló, lávaszerű organizmust köpködő trutymószörnyeket meg különösen szeretni fogod, már a hangjukat hallani is külön öröm.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Pixel Titans

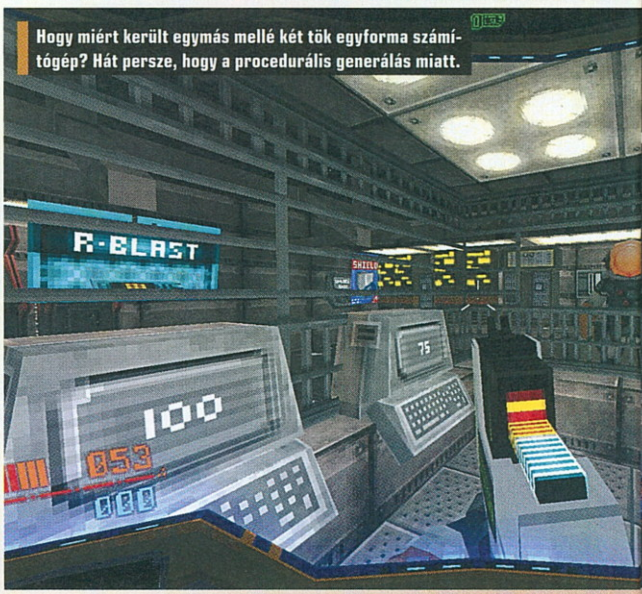
MŰFAJ
roguelike FPS

INFO

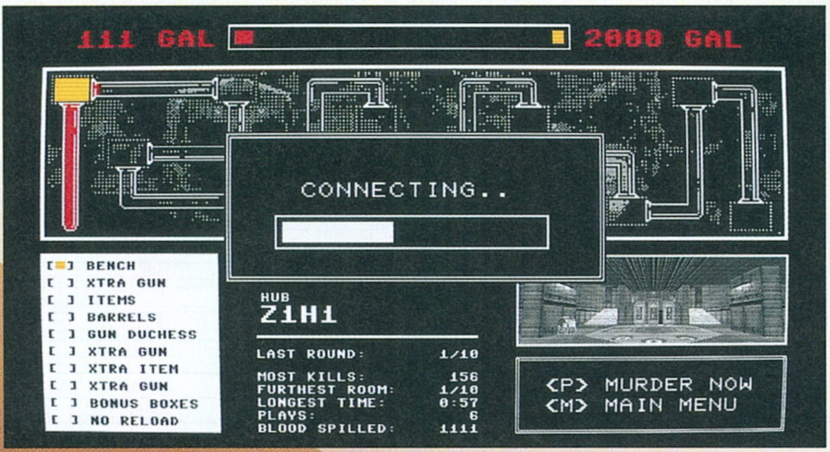
MEGJELENÉS
2017.05.09.

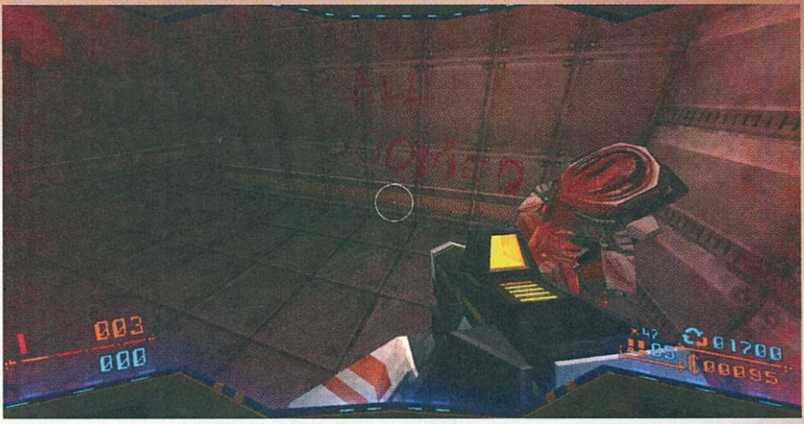
ÁR
Steamen 20 euró (6200 Ft), de PS4-re is hasonló összegért vásárolható meg.

GÉPIGÉNY
Intel Pentium G3250 vagy AMD Phenom II X4 965 CPU, 4 GB RAM, GeForce 9800 GT/Radeon HD 5770 VGA, 3 GB hely.



Hogy miért került egymás mellé két tök egyforma számítógép? Hát persze, hogy a procedurális generálás miatt.





A jó hír, hogy azért védtelen semmiképpen nem leszel ezen a terror-űrutazáson. Alapból választhatsz három eltérő fegyver közül, amik nemcsak fejleszthetőek, de másodlagos tüzelési móddal is rendelkeznek, ráadásul itt-ott a földön heverő további mordályokra is rá lehet lelni. Ezek csak tíz tölténnyel rendelkeznek, ezért használatuk meglehetősen korlátolt, de sokszor életmentőek, feldobják a játékot, segítségükkel pedig a fegyverek száma harminc körülire emelkedik. Van még páncélzat, kis szekrényekből kihalászott gyógyszerrel visszatölthető életerő, munkapad a töltények és a pajzs legyártására, plusz időnként a pályákat összekötő kis boltban is lehet vásárolni. A legfontosabb fizetőeszköz a hulladék, amit begyűjtesz, szóval mindig nézz jól körül a termeket teljesen beterítő hullahalom környékén, mert a töltény hamar fogy, és garantált, hogy az első nekifutások alkalmával maximum pár pályát teljesítesz.

VÉRESEN SZERETEM

A STRAFE ugyanis nemcsak vérben és belsőségekben (de tényleg, hiába a komolyan vehetetlen külső, azért szakadnak a testrészek, repkednek a fejek, fröcsög a paradicsomlé), de kihívásban is gazdag. A roguelike körítésnek hála ez nem az az FPS, aminél betanulod az útvonalakat és a fegyvereket, aztán jól elkened mindenki száját. Itt ez a művelet oda-vissza van, az adok-kapok végeredménye meg részben a

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Stílusos látvány és erős atmoszféra, jópofa zenei összeállítás, többnyire jól működő gunplay teremti meg a nosztalgikus hangulatbombát, de a roguelike elemek elveszik az akciózás igazi élményét.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Egyszerű fejlesztések, néhol nagyon vicces kikacsintások, quake-es pillanatok, brutális vérengzés, ami mellett ritkán szusszanhat az ember.

KONTRA

A célzás némely fegyvernél fura, az ismétlődés a véletlenszerűség mellett is jellemző, kevés az ellenfél a nagy tömegekhez képest, ahogy a tényleges tartalom sem igazán bő.

67%

Nem mondom, Józsi keményen berúgott, de szerencsére a takarító személyzet segít magához téríteni, fejrázással!

szerencsén múlik. Hogy éppen milyen útvonalat, szörnyfelhozatalt, random elejtett fegyvert sorsol a gép, ez pedig azért kicsit bosszantó is tud lenni. Ráadásul hiába a véres külső, amit én egyébként bírok, meg hiába a procedurálisan generált felépítés, ha az építőelemek nem annyira változatosak, nem mutatnak sok újdonságot a

a célkeresztes lövéseket, és pontatlanabbak, mint mikor megérzésre puffogtatok, avagy időnként direkt húz félre a találat, ami megint zavaró, mikor ennyire a szerencsén múlik egy rakás dolog. Máskülönben viszont zseniálisak a zenék, remek a hangulat, a nosztalgiafaktor tényleg üt, és ekkor még szóba sem kerültek a

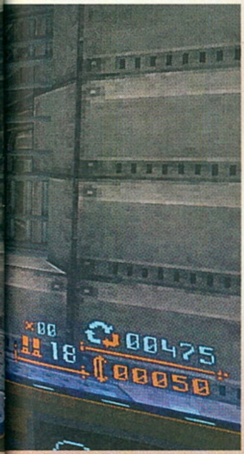
A STRAFE egy hatalmas retrobomba, csak épp ez a robbanás nem elég a jelen megrázásához. Kár érte.

harmadik-ötödik-tizedik óra után, és hát ugye a régi FPS-ek titka részben az előre eltervezett, okosan felépített pályakialakítás volt. Ha valaki ügyes és Fortuna asszony is érez némi vonzalmat személye iránt, akár pár óra alatt le is tudható a teljes gyűjtögetősdi, lövöldözősdi, de ehhez ismétlem, tényleg szerencse kell a jó képességeken túl. És ez kimondottan zavaróvá válik néhány kör után, ahogy a néha megjelenő monotonitás, na és a fegyverek esetleges pontatlansága is.

Úgy érzem, a STRAFE a reflexek játéka és a gyorsaságé, ami üdvözölendő, de van olyan fegyver, aminél direkt kipróbáltam

minijátékok, amiknek során sok régi emlék felidéződik az emberben, akár konkrét címekkel is (Wolfenstein).

Szóval a Pixel Titans játéka jópofa, élvezetes, a műfaj rajongóinak ajánlható, de sokkal jobb is lehetett volna. Személy szerint inkább egy kötött, minden téren „emberi kéz által összerakott" kampánynak jobban örültem volna, a No Man's Sky óta sikítani tudok a procedurálisan generált világoktól, ráadásul szerintem a húsz euró is sok a program tartalmáért. A Murder Zone elnevezésű túlélőmód sok újdonságot nem hoz a képbe, az ismétlődés elkerülhetetlen, így talán már teljes egészében érthető, mi is a problémám a kis stúdió múltidéző darabjával. Félre ne érts, nem rossz a játék, aki ezért a műfajért él-hal, bírja a random felépítést, kifejezetten jól szórakozhat vele. De hosszú távon nem akkora nagy szám, ráadásul a videók és nagy beharangozások után valahogy többre számítottam a végeredménynél. Hiába, a marketing ezúttal is remek volt, de sajnos egy csomó energiát és erőforrást elrabolt a tényleges produkció elől... persze mindez nem véletlen, ha tudatosítjuk, hogy a két főember zenei videók és reklámok terén remekelt eddig, és ezt figyelembe véve talán jobb lett volna, ha a népszerűsítésen túl esedékes tényleges munkát ezúttal is mások végzik el.



VÉRES EZEREGYÉJSZAKA

Mirage: Arcane Warfare

[ÍRTA TENEBRA] Egy 2007-es nagysikerű Half-Life 2 modból teljes értékű játékká nőtte ki magát a kaszabolós multi-FPS, a Chivlary: Medieval Warfare, melynek utódja, a Mirage: Arcane Warfare a komor lovagok korából az Ezeregyéjszaka meséinek világába repít bennünket.

Mikor a legendás Half-Life 2 napvilágot látott, özönlöttek a remek, Source motorral készült modok. Egyik ilyen volt a lovagkorban játszódó, közelharcra kihegyezett többjátékos móka, az Age of Chivlary, mely annyira sikeres lett, hogy a modderekből csapattá alakult Torn Banner Studios a Valve támogatásával elkészíthette teljes játékként is, Chivlary: Medieval Warfare címmel. A böszme nagy pallosokkal vívott gyors, véres, élvezetes csaták miatt a Chivlary máig stabil rajongótáborral büszkélkedhet, így nem meglepő, hogy elkészült a folytatás, a Mirage: Arcane Warfare, mely maga mögött hagyta a sötét középkori miliőt, s a mágia földjére, közel-keleti forró sivatagokba és szultánok palotáiba költözött. Lássuk, hogy a Torn Bannernek sikerült-e előcsalogatnia a csodalámpából egy igazán élvezetes játékot!

ADATOK

KIADÓ
Torn Banner Studios

FEJLESZTŐ
Torn Banner Studios

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.23.

ÁR
Steamen 27,99 euró (kb. 8400 Ft), a Special Edition 36,99 euró (kb. 11 400 Ft).

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-4370 CPU, 8 GB RAM, DX11 VGA, 20 GB HDD.

BASHRAHN URAI

Már a bétaverzióról szóló online cikkünkben is megírtuk idén áprilisban, hogy a Mirage száz százalékig multis játék, így egyjátékos kampány vagy sztori egyáltalán nincs a programban. Mint a Chivlary, úgy a Mirage is a non-stop, bár közel sem agyatlan kaszabolásról szól, mivel ritmus- és taktikai érzék is szükségeltetik a közelharchoz. De hogy mi ez a világ, kik is a harcoló felek (Bashrahni Emirátus és Azar Kabalistái), arról semmi infót nem kapunk, kivéve persze, ha felfáradunk a Mirage hivatalos weboldalára, ahol megtudhatjuk, hogy réges-régen, egy messzi-messzi sivatagban egy kataklizma pusztította el Nankurt, az ősi civilizációt, és elszabadultak a dzsinnek, illetve a mágia. Az új rend, a Bashrahni Emirátus törvényben kívánta korlátozni a mágiahasználatot, amiért az Azar Kabalistái egyáltalán nem lelkesedtek, így felkelést szítottak. A két oldal egyébként a csaták során csak külsőségekben különbözik: a lila öltözetű bashrahniaknak fehér, míg a narancsszínű gúnyában rohangáló, dzsinnekre emlékeztető kabbalistáknak szürkés a bőre.

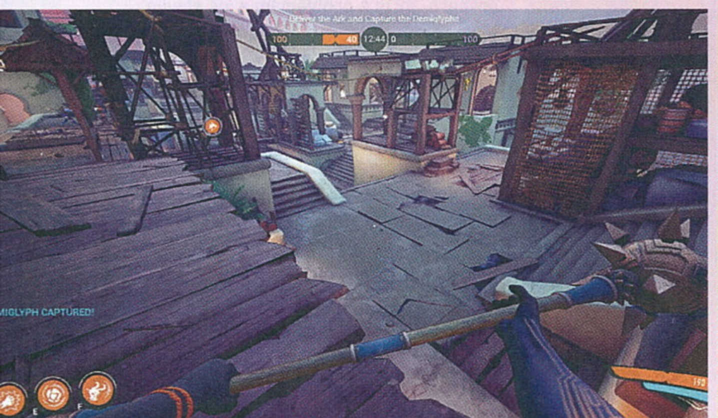
A Mirage a Chivalry varázslattal feldúsított módosulata, és mint ilyen, remek játék, igaz, nem való mindenkinek.

Na, ennyit a sztoriról. Maga a világ egyébként azok számára taszító lesz, akiknek borsódzik a háta a Team Fortress 2- vagy az Overwatch-féle rajzfilmszerű látványtól, vagy ne adj' isten az Ezeregyéjszaka meséitől és a keleti kultúrától. Valljuk be, azért a csilivili Kelet tényleg igen nagy váltás a Chivlary gótikus középkora után. Amúgy viszont elképesztően hangulatos, változatos és relatíve nagy pályákon (sivatagok, városok, bazárok, palotabelsők stb.) gyepálhatjuk egymást, és a Mirage a maga területén nagyon is szép, a kicsit steril Chivlaryhez képest ez a trendi képregényszerű látvány sokkal stílusosabb. S egyébként a mesés miliő ellenére a vörös nedű bizony itt is sprickolni fog szerteszét a levágott végtagokból, vagy ha valaki kap egy tockost egy alabárddal.

DZSINNEK HÁBORÚJA

Akár a Chivlary, úgy a Mirage sem bonyolítja túl játékmenetét (nincsenek felszedhető tárgyak vagy valódi karakterfejlődés), cserébe viszont egy adrenalinbomba. Mint a multis címek többségében, itt is válogathatunk a hagyományos mindenki-mindenki ellen, a csapatos, a zászlószerzős, a párbajozós vagy a stratégiai pontok megszerzésére irányuló játékmódok között. Ha Team Deathmatchre vagy Capture the Flagre kerül sor, természetesen oldalt, majd kasztot és készségeket (hatból hármat) kell választanunk, s már mehet is a csihipuhi! Ezt a jól ismert mókát roppantul élvezetessé teszi a Mirage kiforrott harcrendszere. Tulajdonképpen a Torn Banner csak finomított a már a Chivlaryben is pofás

Seherezádé unatkozott a palotában, inkább beállt az Asszaszinok közé.



A kelet veszedelmes harcosai, avagy a kasztok

Alchemancer

Látszólag törékeny mágus, kinek még rendes kardja sincs, de tűzlabdái, sötét varázslatai és teleportációs készsége tesznek róla, hogy az ellen a közelébe se érjen. Avagy egy lomha Taurant csak álmodhat arról, hogy lecsapja.

Entropist

A dzsinnszerű Entropist talán bugyután néz ki, főleg, ha repülőszőnyegére pattan. Azonban ha súlyos jogarával fejbe kólint, majd megtanuljuk tisztelni őt! Emellett remek gyógyító, így szeretni fogjuk a csapatunk tagjaként is.

Taurant

A Taurant maga a nyers erő, amolyan berserker karakter, aki kétkezes fegyverrel aprítja az ellent. Iszonyú sok életerejéért cserébe lassú, viszont vannak távolra ható készségei is, így nem kell annyira tepernie azért, hogy lecsapjon valakit.

Tinker

A nő, aki mindenkit rabul ejt, nemcsak bájaival! A Tinker gyors vívótőre mellett különböző csapdákkal okozhat kellemetlenségeket ellenfeleinek: rövid időre harcképtelenné, sőt megfelelő időzítéssel akár hidegre is teheti a gyengébbeket.

Vigilist

A Vigilist is régi ismerős: ő a paladinfigura, aki pajzzsal és különféle aurákkal védelmezi magát és társait is. Persze páncélosunk is keményen odacsap, ha kell, például Surge nevű skilljének lökéshulláma ellenállhatatlan.

Vypress

A Vypress kicsit hasonlít a Tinkerre, ám ő két pengével dolgozik, ami sokkal veszélyesebbé teszi ezt a nindzsalányt. Bár fegyverei menők, azért nem olyan könnyű őket összehangolni. Sebaj, mert dobócsillagjával és kampóival biztosan betalálunk.

Ha mindig érdekelt, hogy a Minotaurusz vagy a Pikk ász jönne-e ki győztesen a meccsből, a Mirage a te játékod.

közelharcon, amihez persze nem árt egy jobbfajta gamer egér, mert cincogónk bal és jobb gombjai mellett a görgőt kell igénybe vennünk a csapásokhoz. Bal gombbal oldalra lendítjük fegyverünket, hátra görgetéssel függőleges irányban vághatjuk fejbe az ellent, míg az egérgörgő előre tolásával szúrást vihetünk be. Nem bonyolult tehát a harc, de nagyon sok gyakorlás kell hozzá, hogy profi szinten űzzük, mivel a pengeváltások során igen fontos a jó időzítés, a védekezés ritmusa és az is, hogy a karakterek sebességkülönbségét kihasználva esetlegesen az ellenség hátába kerüljünk. Sajnos a harc elsajátításában a Chivlary irtó hangulatos oktatómódja helyett mindössze egy unalmas és rövid tréningpálya segít minket, ráadásul ezúttal botok sincsenek (egyelőre), így a Mirage 1-2 bevezető offline meccs helyett bedob minket a csaták sűrűjébe.

De térjünk át a Chivlary játékmenetét megreformáló újdonságokra! A legfontosabb, hogy a fiktív középkort magunk mögött hagyva, a fantasy környezetnek megfelelően különböző mágikus képességeket vethetnek be karaktereink. Most itt nem mennék bele a részletekbe, a hősökről olvashattok a dobozos részben. A lényeg, hogy a varázslatok kicsit mássá teszik a közelharcra alapozó Mirage-t, mint amilyen elődje volt, de ez nem megy a kardozás rovására. Azaz a mágikus készségek itt amolyan aktiválható bónuszok (csapdák, távolságra ható csapások, gyógyítás stb.), melyekkel nem tudjuk azonnal hidegre tenni ellenfelünket, de amellett, hogy látványosak, segítenek védtelenné tenni az ellenséget.

Egyébként a karakterosztályok kiegyensúlyozottsága és változatossága is radikálisan átalakult a Chivlary óta. A középkori csetepatékat jobbára egy- vagy kétkezes kardot

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A Mirage egy roppantmód élvezetes, intenzív, gyors, mégis okos, közelharcra kihegyezett többjátékos móka, melyet egyelőre fapados kezelőfelülete és technikai problémái választanak el attól, hogy kedvelt multis cím legyen.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Keleti hangulat, kiforrott, taktikus harcrendszer, mágia, izgalmas játékmódok.

KONTRA

Fapados kezelőfelület, kezdőként normál tréning híján szívás lesz, sok töltés és lag.

83%

használó talpasokkal vívhattuk, a nem túl izgalmas íjász vitt némi színt az abálásba. A Mirage-ben viszont az agresszorok (Taurant, Tinker, Vypress) mellett van defenzívebb, védőaurákat használó hős (Vigilist), kifejezetten támadó varázslatokra specializálódott kaszt (Alchemancer), és végre gyógyító karakter is (Entropist).

Játékmódok közül a Pushable/Payload mód számít újdonságnak, melynek Chivlary-beli megfelelője, a fosztogatós-védős Pillage volt a legjobb móka. A Mirage-ben a Pushable a Pillage finomított verziója, azaz itt nem öldökölhetünk civileket az ostrom alatt. Miután elfoglalt egy kontrollpontot, az egyik csapat számára megjelenik egy mágikus bomba, melyet el kell juttatni a másik bázisához. Értelemszerűen az győz, akinek előbb sikerül a fegyvert az ellenség kapuihoz tolnia. A játékmód érdekessége, hogy a szerkezet csak akkor mozog, ha legalább egy játékos ott áll a közelében, ellenben szabadon elfoglalható.

REPÜL A SZŐNYEG, KI TUDJA, HOL ÁLL MEG

A Mirage-ben az életünk persze nemcsak játék és mese. A program egyelőre a mai játékok népbetegségétől szenved, azaz kicsit talán hamar kiereszttették bétaállapotából. A bétához képest legalábbis kevés dolog változott. Még mindig nem tudunk csak játékmódok közül választani, hanem ömlesztve megkapjuk a kusza szerverlistát, ahonnan csupán egy szűrő segít kiválasztani a nekünk tetszőt. De (még) nem készíthetünk saját játékot, így nem tolhatjuk baráti körben sem a Mirage-t. S a beígért, az opciókban is jelenlevő matchmaking rendszer sem működik. Én egyáltalán nem tapasztaltam, hogy a hadakozásaim során megszerzett tapasztalati pontok alapján a szintemhez mért játékosokkal kerültem volna össze. Olykor a Chivlary-veteránok úgy aláztak meg, hogy mérgemben majdnem lerúgtam a monitort, máskor meg frissen sorozott újoncokkal kerültem össze, akik csak nyafogtak a chaten a játék nehézsége miatt.

Kár lenne pedig a Mirage-ért, mert bőven van benne tartalom, így ha a Torn Banner Studios képes kijavítani a kezelőfelülettel és a szerverekkel kapcsolatos hibákat, és kicsit igazít a performanszon is (a játék olykor keményen laggol és sokat tölt), a Mirage akár még csodalámpává is válhat.

WARGAME: TANKOS PARTRASZÁLLÓS

STEEL DIVISION

NORMANDY 44

[ÍRTA **BULLSEYE**] A birodalomépítő stratégiáiról ismert Paradox és a katonai RTS-ekre szakosodott Eugen szövetsége sokak fantáziáját megmozgatta. Csak az volt a kérdés, új játékuk mennyire lesz egyedi hibrid, és képes lesz-e megfelelni az egyre fokozottabb elvárásoknak.

Nos, annyira egyedi azért nem lett, mint egyesek várták, de a Eugen látványos, teljes kört írt le stratégia témában. 2010-ben a RUSE-zal indultak egyéni utakra az addigra kissé kifulladt RTS-ek terén, a stratégiai játékban is legfeljebb fáradó örökzöldnek számító második világháborút választva témaként. Látványos, térképszerű harcteret kaptunk, átlagos egységeket, elég jó multit, egy hosszú, ám helyenként nevetséges kampányt, valamint kártyákat, amelyekkel időnként különleges megtévesztéseket vethettünk be. A langyos fogadtatásból tanulva a cég újított, a RUSE-t követő Wargame-trilógiában a hidegháborús időszakba lépett tovább, a reálisabb egységválasztékra és az átfogó irányításra koncentrálva, egyre csak finomítva a stratégiai és taktikai elemekre szabott játékmechanikát. Végül – egy nem túl sikeres kiruccanás után a klasszikus RTS-ek világába – visszatértek ahhoz, amihez értenek, és amit szeretnek: a Steel Division (SD) egy újabb Wargame-stratégia (bár a címet nem kapta meg), méghozzá a második világháborúban. És mi lehetett volna ehhez jobb alap, mint a normandiai partraszállás, amit számos film és játék örökített meg, ráadásul az egyik legkomolyabb megtévesztő művelet előzte meg.

A LEGHOSSZABB NAP

Mivel a titkosszolgálatok által hosszan előkészített átverés nem lenne megfelelő alap egy Wargame-hez, ezért az egyjátékos történet a partraszállással kezdődik. Pontosabban annak megindulása után, már francia földön, ahol pont a partra tett szövetséges egységek útját kell biztosítanunk deszant alakulatainkkal. Aki újoncként egyből belevág ebbe, nagy eséllyel kudarcot vall, ugyanis már az első hadjárat is elég nehéz, ha nem tudunk azonnal ráhangolódni a Steel Division rendszerére. A látszólag bántóan rövid, mindössze négy küldetésből álló első hadjárat teljesítése akkor is 2-3 órát igényel, ha már jól kiismerjük magunkat a játékban. Utána következhet egy még nehezebb kampány a védekező, majd ellentámadó III. birodalom szerepében, és végül egy utolsó, harmadik feladatsor, ismét szövetséges oldalon, különlegesen aljas kihívásokkal.

Wargame-veteránok most nyugodtan ugorjanak az „Apró bosszúságok" részre – vagy ha nagyon kedvelik ezt a világégést, akkor egyből az árkereső oldalakra –, ők ugyanis elég kevés igazi újdonságot találhatnak a Steel Division játékmechanikájában. Újonnan érkezetteknek azonban elég ijesztő lehet az első 1-2-5 óra. Ezt a sokkot tompítanák a Boot Camp oktatóküldetései, amik azonban fájóan gyengék. Az alapszabályok többségét ugyan röviden bemutatják, de rengeteg apróságra nem szánnak időt, a billentyűparancsoktól kezdve a taktikai finomságokig. Az első komolyabb kihívást ezért a kiképzés befejezése jelenti, ami az addigi, lépésenként szánkba rágott, 2-3 egységet használó fix helyzetek helyett egy kicsit átfogóbb csata. Csak akkor érdemes nekilátni a kampányoknak, ha ebben már semmi meglepőt nem találunk, azok ugyanis tulajdonképpen a többjátékos mód oktatópályái. Érdekes, előre beállított térképek, ennek minden előnyével és hátrányával: a tervezési résszel kevesebbet kell törődnünk, de nem is kapunk akkora szabadságot. Ahelyett, hogy megtalálhatnánk a hozzánk közel álló hadosztályokat, a készítők által kiválasztott körülményekhez kell alkalmazkodnunk. Ezért az első rage quit után érdemes a Skirmish módba benézni, és teljes, ijesztő mélységében megismerni a stratégiai-taktikai rendszer működését.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Eugen Systems

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.23.

ÁR
Steamen 40 euró (kb. 12 000 Ft).

GÉPIGÉNY

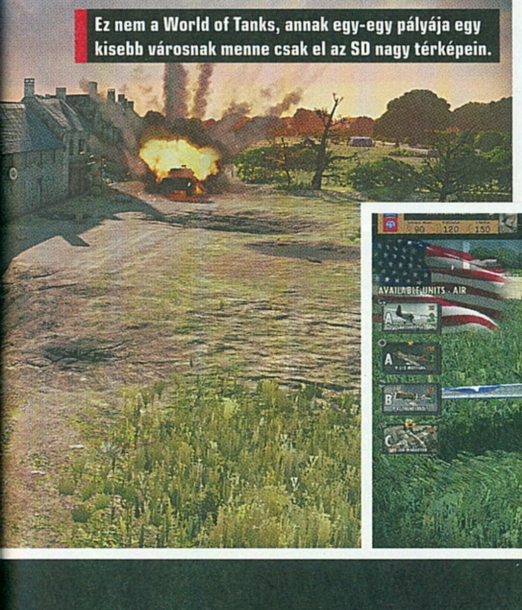
3,1 GHz CPU, 3 GB RAM, 1 GB VGA, 32 GB HDD.

KEZDŐDHET A RUSH!

Aki erre számít, készüljön a kínos meglepetésre, az SD ugyanis elég komolyan veszi a stratégia részt. Ugyan a konfliktus korlátai miatt csak két játszható oldal van, azonban már megjelenéskor 9-9 szövetséges és tengelyhatalmi hadosztály közül választhatunk, amik elég komolyan eltérnek egymástól. A történet alapú küldetések előnye, hogy nem igazán kell ezzel foglalkoznunk, és Skirmishben is kérhetünk véletlenszerű parancsnokot és összeállítást, ám hosszú távon érdemesebb megismerkedni a Battlegroup-rendszerrel. A hadosztályokat a történelemrajongók már névről és felvarróról is felismerik, de rövid szöveges összefoglalót is kapunk hozzájuk. És ami még fontosabb: három számot, valamint egy ikont. Előbbiek határozzák meg, hogy az egyes fázisokban mennyi pontot kapunk percenként utánpótlásra, utóbbi pedig azt, milyen csapatokban leszünk a legerősebbek. Akinek már ettől felgyorsul a pulzusa, kösse be magát, még semmit nem látott.

Figyelem: ez egy összetett játék, aki gyors rusholásra és überlátványos csatákra vágyik, haladjon szépen tovább!

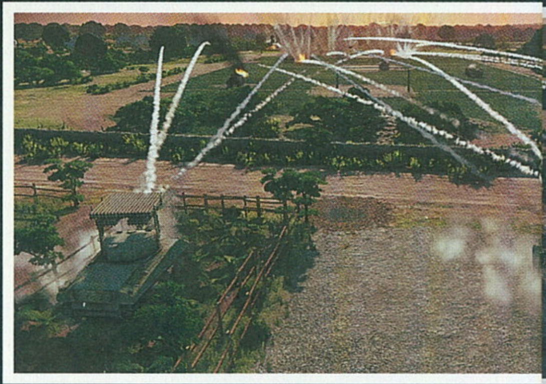
A következő lépés ugyanis a paklink (igen, ilyen is van!) összeállítása, ahol a variációs lehetőségek kilőnek az űrbe. Először is kapunk 8 fegyvernemet, amikből az adott parancsnok fókuszától függő számú lapot tehetünk a pakliba. Egy kőbányai tankos királynak több helye lesz páncélosokra, míg a deszantosok rengeteg gyalogsággal és általában több tüzérségi- és légitámogatással indulhatnak a csatába. Ráadásul a pakli megengedett mérete is változó, de általában nem tölthetjük fel az összes helyet, valamilyen területen meg kell gyengítenünk magunkat, miközben minden egységtípus elengedhetetlennek tűnik. Felderítők nélkül legfeljebb sejthetjük majd, hol az ellenség, méghozzá abból, hogy messziről végez egységeinkkel. A gyalogság kötelező a városokban, erdőkben, azaz szinte mindenütt, egyébként is elég rugalmas és többnyire olcsó. A tankok előnyei nyilvánvalóak, és miattuk a tankelhárító egységeké is, amelyek a csaták elején nélkülözhetetlenek, lassúságuk ellenére még támadó manővereknél is.



Ez nem a World of Tanks, annak egy-egy pályája egy kisebb városnak menne csak el az SD nagy térképein.

NA ÉS A RUSZKIK?

Többen nehezményezték az interneten, hogy szövetséges oldalon csak nyugati csapatokkal játszhatunk, oroszokkal nem. Pedig ugyanazon az interneten elérhető a Wikipédia is, amiből kiderülhetett volna számukra, hogy Normandia jelentős távolságra található a szovjet fronttól (ami nagyjából Ukrajna területén járt ekkor) – a köztes területen elég sok tengelyhatalmi katonával. Persze ezt a fájó hiányt megoldhatja a Eugen más helyszínek DLC-ivel, netán különálló folytatásokkal, addig pedig orvosolható valamennyire a Stanisław Maczek vezette, Normandiában harcoló lengyel 1 Dywizja Pancerna-val, azaz a Fekete Ördögökkel. Ha minden ilyen flottul menne!



ZAVAR AZ ERŐEGYENSÚLYBAN

A többjátékos mód nagyon élvezetes lehet megfelelő ellenféllel szemben, különösen egy összeszokott csapat tagjaként (említettük már a 10v10 meccseket?), mivel úgy a térkép csak egy-egy kisebb szeletét kell felügyelnünk. Ez a játékmód évekig remek szórakozást nyújthat, különösen, ha idővel újabb hadosztályok és térképek érkeznek. És ha sikerül az egyensúlyon javítani, egyelőre ugyanis a tüzérség és a légierő extra hatékony a morál sebzése miatt (és azért a Királytigrisek is kicsit túl erősre sikerültek). Mivel a finomhangolás folyamatos volt már a béta alatt is, remélhetőleg mire a lap megjelenik, gyalogosaink jobban bírják majd a stresszt, netán a légvédelem is erősödik.

A légierő a felderítésben is segít, de főleg csapásmérésre szolgál, ahogy a többféle tüzérség is. A Support csoportba pedig olyan egységek kerültek, amelyek nélkül látszólag boldogulhatunk is, de valójában – mint minden más esetben – ezzel szinte nullára csökkentenénk a győzelmi esélyeinket. Itt nagy előnyben van az, aki valamennyire ismeri a korszak fegyvereit és alakulatait. Háborúmániások előre!

A java ugyanis csak most jön. Az egyes helyekre általában lényegesen több jelentkezőnk van, mint amennyit kiválaszthatunk, így alakíthatjuk ki igazán haderőnk egyéniségét. Minden csatának három szakasza van, ettől függ, hány pontot kapunk utánpótlás vásárlására, de az is, milyen egységeket hívhatunk be a pontokért. Mivel a pontszám növekszik, a lapok is egyre jobbak lesznek. Hol szimplán erősebb egységet kapunk, hol egy korábbi csapat veteránjait, esetleg csak többet belőlük. Ó, igen, fontos apróság: egy kártyával nem gyárthatunk le végtelen mennyiségű csapatot, csak annyit, amennyit a kártyahelyre helyezhető kötegben kapunk. Könnyű-gyalogságból ez jelenthet 6-10 rajt is, míg egy erősebb tankból vagy bombázóból akár csak egyetlen darabot. Ha az megsemmisül, abban a csatában már nem használhatjuk többet. Ennek megfelelően komolyan meg kell fontolnunk, hogy 6 kezdő vagy 3 veterán géppuskással járunk jobban, és tulajdonképpen csak stílusunktól és harcmodorunktól, valamint a választott parancsnok kártyahelyeitől függ a döntés.

No meg az utánpótlási pontjainak számától az adott fázisban, és persze magukat a fázisokat is érdemes figyelembe vennünk, akár korai gyalogos rushra készülünk, akár arra, hogy éppen csak túlélve a kezdeteket, a végjáték elit egységeivel taroljunk. Ha sikerült elkészíteni egy olyan paklit, amely illik a játékstílusunkhoz, ideje csatába vinnünk.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

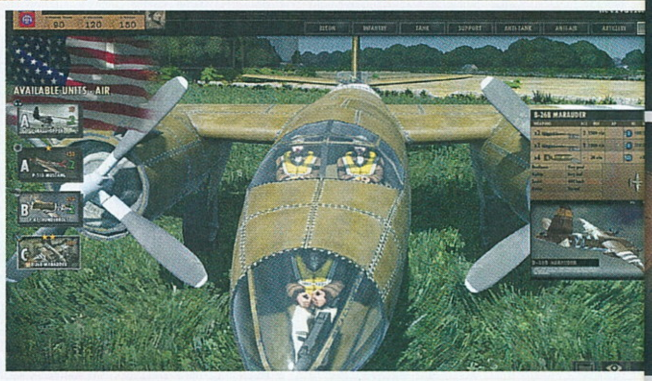
Aki azt hinné, a komoly stratégiai döntések után végre hátra dőlhet a taktikai részben, az nem igazán figyelt eddig. Márpedig koncentrált figyelem nélkül percek alatt el lehet vérezni, akár még közepes szintű AI ellen is. A Skirmish és multi ugyanis pontokra megy, amit a gyakoribb Conquest módban a terület nagyobb részének birtoklásával szerezhetünk, míg Destruction esetében az ellenséges csapatok megsemmisítésével. Főleg előbbinél látványos, ahogy a két fél területének határa állandóan mozog, a gép pedig folyamatosan figyeli, ki áll éppen jobban. Mivel nincsenek elfoglalandó főhadiszállások vagy bázispontok, mindenki maga választhatja ki, hol szeretne megütközni az ellennel, hova koncentrálja a védelmét, és hol próbál áttörni.

A játék térképei korabeli légifelvételek alapján készültek, tele erdőkkel, sövényekkel és kisebb településekkel. Mindegyiket kihasználhatjuk, és ki is kell használnunk a győzelem érdekében, a kő-papír-olló továbbfejlesztett verziójában.

Nincs mese, a Steel Division a Wargame-sorozat negyedik része, csak már nem merték ráaggatni a kissé elhasznált nevet.

A gyalogság például többnyire védtelen a tankok ellen, de kiváló a tankelhárító ágyúk lerohanásában. Ez szinte magától értetődik. De két gyalogos raj sem egyenlő. Ha az erdőben futnak össze, a közelharcban hatékony gépfegyverrel vagy pláne lángszóróval rendelkező csoport könnyedén legyőz egy puskás alakulatot, egy nagyobb mező két oldaláról lövöldözve viszont utóbbi lesz előnyben. Legalábbis amíg az egyik csapatot meg nem erősítik géppuskások. A látó és lőtávolság a játék legfontosabb eleme. Néhány jól elhelyezett tankelhárító löveg egy előretolt felderítő segítségével akár tucatnyi páncélost is kiiktathat, mire azok egyáltalán rájönnek, honnan érte őket a támadás. Ahogy sok másban, a játék itt is törekszik a történelmi

Néha mi, játékosok is hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogy ezekben a tankokban valódi emberek ültek.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYORS FINOMHANGOLÁS

Ezúttal a hang és grafika testreszabásán túl is érdemes elmélyedni a beállítások menüjében. Ínyencek az Interface fülön megváltoztathatják az egységeket jelző ikont az RTS-hez szánt, könnyen felismerhetőről NATO szabványra, ahogy a csapatok méretét is térképen, valamint beállíthatjuk, hogy a bevásárló sor ne csukódjon be állandóan. Controls alatt pedig az eltitkolt gyorsbillentyűket találjuk.

MINDENT LÁTÓ SZEM

A C gomb hasznosságát a játék is említi, de nem hangsúlyozza eléggé, holott a hadviselés egyik alapja, hogy mit látunk mi, vagy az ellenfél. A gomb lenyomásával a térkép bármely pontjáról megtudhatjuk, milyen kilátás nyílik onnan, így jobban megtervezhetjük, hova küldjük egységeinket, amik irányítópaneljén a kis szemre bökve még legnagyobb lőtávjukat is jelzi a rendszer – ha elfelejtettük volna.

AZ IDŐ URAI

Teljesen mindegy, hány fronton és hány pont körül harcolunk, ha egy percnél tovább nem nézünk rá valamelyik egységünkre, a gép biztos lecsap rá. Az oktatómódban is szerepel, hogy (természetesen csakis egyjátékos módban) több fokozatban gyorsíthatjuk az idő múlását, de le is lassíthatjuk azt csigatempóra, hogy jobban áttekinthessük a helyzetet, és átgondolt parancsokat adhassunk minden csapatunknak.

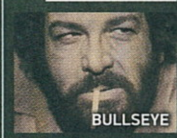
Akárhonnan támadhatunk akárhová, a színes csíkok pedig csak összezavarják az ezredest!

hűségre, bár helyenként tesz egy kis engedményt a játszhatóság és különösen a játékegyensúly érdekében.

A Skirmish legnagyobb előnye a hadjárattal szemben, hogy nem előre felépített ellenséges állásokat kell bevennünk, hanem hozzánk hasonlóan folyamatosan erősödő vagy gyengülő ellenfél ellen küzdünk egy közepes adag kezdő ponttal indulva. Így kipróbálhatjuk a hadosztályokat, kísérletezhetünk a csapatösszeállítással és kialakíthatjuk a számunkra ideális kombinációt, valamint begyakorolhatjuk azokat a műveleteket és alapvető túlélési trükköket, amikre a többjátékos módban nagy szükségünk lesz. Ide tartozik a fedezékhasználat, a nyílt terep kerülése, rajtaütések szervezése és az idő szerepe. Minden időbe telik. Minél jobban előre nyomultunk, annál nagyobb utat kell megtenniük az új egységeknek, hogy megerősíthessék a frontot, így folyamatosan előre kell terveznünk, ahogy a pontok beérkezésére és a fázisváltásra is oda kell figyelnünk. Elég egyetlen csatát elbukni azért, mert csapataink kifogytak a lőszerből, hogy ezt megjegyezzük.

Szintén érdemes elmélyedni a morál és stressz rendszerében. Ha egységeink folyamatos tűz alatt vannak, a stressz-szintjük elkezd nőni, amitől romlik a teljesítményük. Teljes értéken pedig vagy visszavonulnak és ezzel egy időre kiesnek a harcból, vagy ami még rosszabb, mozgásképtelenné válnak, így könnyen elhullhatnak, esetleg megadják magukat. Itt jönnek a képbe a szakaszvezetők, amik ezt megakadályozhatják, és a harci értékeket is javítják – igen ám, de gyalogosok esetében ezek kisebb létszámú, ezért sérülékenyebb egységek, akiket nem érdemes az első vonalba küldeni. A rengeteg apró különbség miatt hamar ráébredhetünk, hogy jóformán minden egyes egységet külön kell irányítani, ami egy szélesebb arcvonal esetében iszonyatos mikromenedzseléssel jár. Ebben pedig a számítógép verhetetlen, így nem könnyű legyőzni, és mindig érdemes egy kicsit gyakorolnunk ellene, akár 4v4 csatákban is, ami felkészíthet minket a következő kihívásra, a multi meccsekre, akár 10 fős csapatokkal.

ÉRTÉKELÉS



A rossz nyelvek szerint csak egy átskinezett Wargame, de akkor is egy kiváló stratégiai-taktikai játék, második világháborús környezetben, kihívásra vágyóknak.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Komoly kihívás egyjátékos módban, még komolyabb multiban, akár 10v10 játékmóddal, tisztes történeti hűséggel, kulturált DLC lehetőségekkel.

KONTRA

Meglehetősen rétegjáték, nagyon behatárolt időszakkal és helyszínen, kezdeti egyensúly problémákkal, vérprofi multisokkal.

89%

APRÓ BOSSZÚSÁGOK

Üdvözöljük újra a Wargame-veteránokat, mert a hosszúra nyúlt játékmechanikai ismertető után ideje néhány szót ejteni a kivitelezésről is, ahol azért már akadnak problémák. A kampány rövidsége és erősen változó (egyesek szerint így is kazuár) nehézsége még érthető döntés. A körítésük már kevésbé. A híradós felvezetés kissé lerágott csont, de az igazi gond a szinkronszínészekkel van, mivel néha úgy tűnik, csak a bétateszt alatti gépi felolvasást pontosították ahelyett, hogy élő emberekkel mondatták volna fel azt a néhány sort. Az egységek bejelentkezési szövege helyenként elég hosszú, sőt megesik, hogy dalolásznak is, ami eleinte nagyon hangulatos, de hosszabb távon unalmas és végül zavaró lehet. Éppúgy, mint a zeneanyag, ami fájóan rövidre sikerült, így már az oktatópályák végére az agyunkra mehet. Maguk az oktatópályák is felemásra sikerültek, sokszor nem elég alaposak. Például a gyorsbillentyűknek csak egy részét ismertetik, holott a rengeteg egység mellett senkinek nem lesz ideje egérrel vadászni az ikonokra. A grafika sem annyira látványos, mint sokan hitték/várták, bár ez inkább csak a filmkészítőknek jelenthet komoly gondot, ebben a játékban nincs idő rákozelíteni az egységekre, látványosságra várva.

Nagyobb gondot jelent, hogy a taktikai részben is akad még csiszolnivaló. Az, hogy a fegyvertelen szállító egységek eltűnnek, amint lerakták a csapatokat, ugyan érthető megoldás az A fázisbeli gyalogos rush ellen, de azért a történelmi hűségre hajtó környezetben elég furcsán veszi ki magát. A komoly légideszant hadműveletek közepette ejtőernyősök behívása fájóan hiányzik az utánpótlási lehetőségekből, csak egy közeli DLC-ben reménykedhetünk. Addig azonban még a játékegyensúlyt is finomítani kell, ahogy arra a közeli szövegdobozban még kitérünk. DLC-k érkezése amúgy várható, sőt elvárt, de kérdés, mennyire bővíthető a címadással igen szűkre szabott idősáv és terület, és vajon DLC-vel oldják meg az új hadosztályok és akár helyszínek bevonását, vagy jövőre jön, mondjuk a Steel Division: Stalingrad 42, teljes áron.

PANZER VOR!

Reméljük a Eugen és a Paradox jól kezeli ezt a helyzetet, mert a Steel Division remek játék. A pontszám a cikk végén azonban azoknak szól, akik már ismerik és szeretik a Wargame stratégiák rendszerét, vagy ugyan újoncok, de a játékmechanika többoldalas ismertetése felcsigázta őket. Azonban még utóbbi csoport tagjai is – minden bizonytalannal egyetemben – jobban járnak, ha néznek néhány videót a pörgősebb multi csatákról, esetleg a hadosztályok elemzéséről. A játékot pedig kezdjék az oktatómóddal, egyrészt mert szükségük lesz rá az alapok megismeréséhez, másrészt már annak befejező küldetésénél ráérezhetnek, hogy ez a hagyományos RTS-től szokatlan játékmenet mennyire lesz kedvükre való.

KÜLÖNLEGES BEVETÉS

Már többször is szó esett róla, hogy a felderítés milyen fontos, azonban a felderítők többsége kis létszámú, gyengén felfegyverzett csapat, akiket remek álcázásuk tart életben. Kivéve, ha elkezdik lőni az ellenséget, amiről a „Return fire" kikapcsolásával szoktathatjuk le őket. Ha pedig például gyalogságunkkal akarunk közelharci fegyverrel támadni, letilthatjuk a nagyobb hatótávolságúak használatát.

NEM KELLENEK HŐSÖK

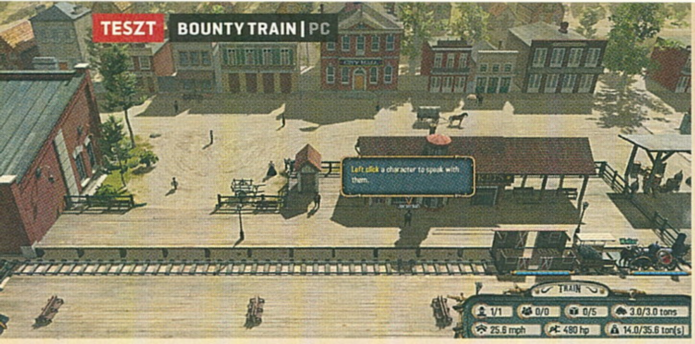
Ha komoly támadás ér minket, amire nem vagyunk eléggé felkészülve, jobban járunk, ha visszavonjuk és átcsoportosítjuk az egységeinket (kivéve, ha a pontszámok miatt a vereség/győzelem kapujában állunk). Inkább veszítsünk egy kis területet, mint egységeket, az áttörés után az ellenfél előrenyomulását amúgy is lassítja a saját óvatossága. Ha mégsem, azzal csak jól járunk – különösen, ha bekeríthetjük.

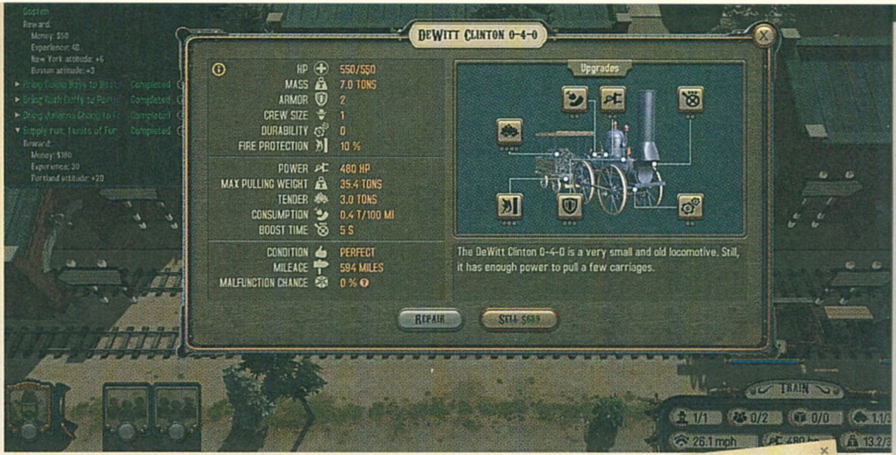
CSILLAGOK, CSILLAGOK

A parancsnoki egységek felesleges lap- és pontkidobásnak tűnhetnek, gyenge értékeik és kis számuk miatt, de valójában nagyon fontos szerepük van. Hatókörzetükben minden csapat eggyel nagyobb tapasztalati szintre kerül, ezzel javulnak a harci képességei – ráadásul a moráljukon is sokat erősít egy jó vezető, így akár körbezárva is tovább tudnak küzdeni. Csak ne frontharcosnak használjuk őket.

TARTSUNK TÁVOLSÁGOT

Akármennyire is kényelmes különböző egységeinket együtt mozgatni, ez a legritkább esetben éri meg. A tűzérség messze a front mögött, biztonságban is hatékony, és úgy egy kitörés sem sodorja őket veszélybe. Különösen igaz ez az utánpótlást szállító járművekre, amelyek maguktól néha a legrosszabb útvonalat választják, akár az ellenség vonalain keresztül is, aki örömmel állítja át őket saját oldalára.





FASTER THAN PIRATES!

BOUNTY TRAIN

[ÍRTA TENEBRA] Remekül szórakoztunk az olyan egyszerű, de nagyszerű játékokkal, mint a Pirates! vagy a Faster Than Light. És bár a Bounty Train nem a hűvös világűr vagy a háborgó tenger, a Vadnyugat első sínpárjain hasítani sem olyan rossz móka a mozdonyfüstben.

A Pirates! vagy a Faster Than Light szimulátornak becézett, de műfajilag valójából sokrétű, stratégiai, akció-, kaland- és szerepjátékos elemeket tartalmazó alkotások. Bár ezek a programok kvázi minijátékokból állnak, könnyű kezelhetőségük, tengernyi lehetőségük és izgalmas bejárható helyszíneik (galaxisok és kincses szigetek) érthető módon sokunkat tettek függővé. A kis kanadai fejlesztőcsapat, a Corbie Games úgy gondolta, hogy mindez miért ne működhetne a szintén sok izgalmat rejtő Vadnyugaton, pontosabban a XIX. századi Amerikát átszelő, lassan kiépülő transzkontinentális vasúthálózaton. A 2015-ben Early Access címként induló Bounty Train (Tika írt róla a tavaly márciusi Guruban) pedig bizonyos tekintetben valóban olyan szórakoztató, mint a legendás Pirates! volt, azonban néhány rossz fejlesztői döntés miatt sajnos ki-kisiklik a sínekről a vonat.

„GO WEST, YOUNG MEN!"

„Nyugatra ifjak!" – az Egyesült Államokat e szállóigén túl természetesen a gőzmozdonyok tették nagyhatalommá a XIX. században. Ám, mint a Volt egyszer egy Vadnyugatban is láthattuk, a transzkontinentális vasút sínpárjait sötét és mocskos üzleti érdekháború közepette rakták le. Egy ilyen piaci csetepatéba csöppenünk bele fiatal hősünkkel, Walter Reeddel a Bounty Trainben. Walter, elhalálozott vasúti vállalkozó apja álmát szeretné beteljesíteni: eljutni az óceánig, természetesen egy füstölgő gépszörnyön. Ebben fogja őt akadályozni egy tipikus westerngonosz, Cornelius Tilberdnar, a gátlástalan üzletember, aki az őslakosokat sem kímélve tör előre a Vadnyugaton és a tőzsdén egyaránt. A játék fő küldetése így az, hogy gazdasági eszközökkel lenyomjuk Tilberdnart a piacon, és mint a Pirates!-ben, szétszéledt családunkat is újra kéne egyesíteni.

A sztoritól nem fogjuk lerágni a tíz körmünket, engem egyáltalán nem érdekelt sem az apuka múltja, sem rokonaink holléte, hiszen bőven lefoglalt maga a vonatozás (éppen ezért talán pár óra gyakorlás után érdemes inkább sandbox módban továbbjátszani). Ráadásul a Bounty Train térképei nem is túlzottan szépek, nagyjából a 2004-es Pirates! juthat róla az eszünkbe, de közel sem olyan stílusosak, mint a kalózszimulátorban lévők. S aki szereti a westerneket, azt ki kell ábrándítanom, mivel jórészt civilizált városok meglehetősen fantáziátlan módon kidolgozott állomásain fogunk megpihenni, és a helységekhez hasonlóan elég egyhangú prériből egy nagyon kis részletet csak indiánok vagy banditák támadása esetén láthatunk.

> **ADATOK**
>
> KIADÓ **Daedalic Entertainment**
>
> FEJLESZTŐ **Corbie Games**
>
> MŰFAJ **szimulátor, stratégia**
>
> **INFO**
>
> **MEGJELENÉS** 2017.05.16.
>
> **ÁR** Steamen 24,99 euró (kb. 7700 Ft).
>
> **GÉPIGÉNY** 2.5 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, DirectX 9.c-kompatibilis VGA, 2 GB szabad hely.

GYORSABBAN SZÁLL, MINT A KÉPZELET?

Persze a Bounty Trainben amúgy nem lesz alkalmunk nézelődni, a játékidő nagy részében egyik városból a másikba fogunk száguldani a még a Guru-cikkleadásnál is szűkebbre szabott határidők szorításában. Ezért a sztori fő küldetésének teljesítésén kívül elsődleges célunk, hogy fejlesszük szerelvényünket, amihez pénz, a több pénzhez pedig gyorsabb és nagyobb teherbírású jármű fog kelleni. Így az új területek felfedezése mellett e két szükséglet a Bounty Train legfőbb hajtóereje.

Mint azt már Tika is leírta korábbi cikkében, a Bounty Train nagy erénye, hogy gazdasági mechanizmusa könnyen felfogható, ugyanakkor a valós piaci helyzeteket meghatározó kereslet-kínálat összefüggései szerint működik. Vagyis, ha egy újságcikkből értesülünk arról, hogy New Yorkban éppen gyapothiány van, és felszökik a termék ára, mi okos vállalkozóként felderítjük, hol lehet a legolcsóbban beszerezni a gyapotot, és ezt eladjuk a városban, az ottani magas áron. Profit? Profit!

> A vadnyugati vonatrablások csak addig izgalmasak, amíg nem neked kell pótolnod a miattuk keletkezett hiányt.

Persze vonatot vezetünk vagy mifene, így nemcsak piaci taktikázással, hanem hagyományosabb módszerekkel is zöldhasúhoz juthatunk. A polgármesteri hivatalokban különféle termékek leszállítását vállalhatjuk

Sid Meier ennek láttán tuti elalélna, pedig hajdanán ő is neves masinisztának számított – virtuális értelemben, persze.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ROSSZ HÍR, ROSSZ PÉNZ

A hírnevünkre nagyon vigyázni kell a Bounty Trainben, mert fejlődésünket a pénz biztosítja, amit kereskedelemből és küldetésekből tudunk előteremteni. Ehhez viszont kedvező ajánlatok is szükségeltetnek, melyeket nem fogunk megkapni egy olyan városban, ahol elvesztettük hitelünket a sok bebukott küldetés vagy csempészet miatt. Itt nem olcsó a vonatozás, még vezetőként sem!

LEGYÉL PIACKUTATÓ!

Eleinte nem fog dőlni vagonunkba a friss zöldhasú csupán utasszállításból vagy szállítmányozásból. Így érdemes feliratkozni az adott postán a helyi napilapra. Ez azért jó nekünk, mert a különböző cikkekből a program statisztikát generál nekünk, melyekre rápillantva megtudhatjuk, mire van kereslet, és hol lehet a legolcsóbban beszerezni a cuccot, hogy profitáljunk a kufárkodásból.

NE SZÁGULDOZZ!

A Bounty Trainben nem könnyű az élet amiatt sem, hogy bár szorítanak a határidők, ám a nagy sebesség több üzemanyag-fogyasztással is jár. A vasút hőskorában pedig a mai olajhoz hasonlóan olykor a szenet is aranyáron adják. Ezért érdemes visszavenni a sebességből! Lőjük be középre a csúszkát, s bár kicsivel később, de jobb fogyasztással érkezünk célunkhoz. Lassan jársz, több a szén!

UTASOMAT EGY CSOMAGÉRT?

Bár a Vadnyugaton meglehetősen sok vegyes járat közlekedett, de nekünk el kell döntenünk, hogy személyekre vagy inkább árura koncentrálunk. Persze a kereskedelem képezi a játék gerincét, azonban személyszállítóként is kapunk olyan ajánlatokat (igen, itt még az utasok határozzák meg a jegyárat), melyek miatt elgondolkodhatunk az ülepkínzó ülések számának gyarapításán.

FEGYVERBE!

A vadnyugati vonatozás kezdetben nemcsak a terep miatt volt nehéz, hanem a fosztogatók is megszívatták az első szerelvények utasait. A filmekből megismert módon így lovas banditák és indiánok fogják megtámadni acélparipánkat, ezért ne restelljünk fegyverforgatókra és puskákra, esetleg géppuskákra költeni! A jó utas fizet, és nem kérdezi, miért utazik vele egy ablakon kitekintő géppityu!

TŰZVÉDELMI OKTATÁS

A Bounty Trainben a banditáknak nem a füstös vonatunkra fáj a foguk, hanem arra, amit a vagonok rejtenek: a rakományra és az utasok pénzére. Így nem szívbajosak szétlőni és felgyújtani szerelvényünket. A fából készült vagonok pedig rendkívül gyúlékonyak, ezért egy portya során nagyon gyorsan megvan a baj, hacsak nem fejlesztettük ki a tűzálló burkolatot, amivel csökkenthető a kár.

A NAGY VONATRABLÁSRA

S bizony, ha szerelvényünk sebessége lecsökken, vagy csak nem tudjuk lefutni a támadó lovasokat, akkor a gazemberek utolérnek, felugranak a vonatra, s kénytelenek vagyunk közelharcba bocsátkozni. Így tartsunk olyan keményfiúkat is a személyzetben, akik értenek a kiskésekhez vagy az öklözéshez. Ugyanis valamilyen oknál fogva közelre sajnos már nem annyira hatékony a lőfegyver.

„Üdvözöljük a Westworldben, reméljük, élvezi majd a napi 40 ezer dolláros szabad gyilkolászást és erőszakoskodást!"

el, az állomásokon felvéve pedig módos és kevésbé tehetős polgárokat vihetünk várostól városig. Ehhez kötődik a játék egyik komikusan idegesítő hibája, hogy nekünk, a szolgáltatóknak semmilyen beleszólásunk nincs a jegyárba, a fuvardíjat az adott helységben szerzett hírnevünkön (ez a sikeres küldetésektől függ) túl az utasok határozzák meg, így néha potom pénzekért (50-60 dollár) kéne pazarolni a drága szenet.

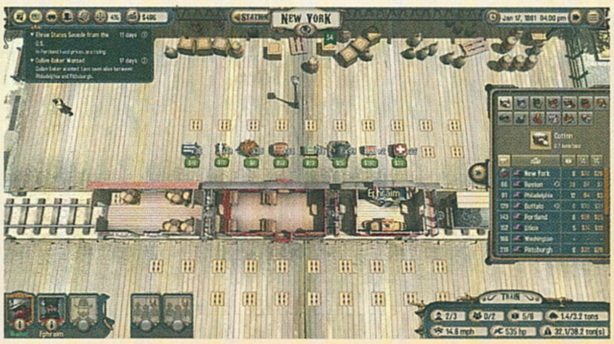
Apropó, üzemanyag: nem lesz könnyű az életünk a Bounty Trainben, mert mozdonyunk nem fluxuskondenzátorral működik, mint a Vissza a jövőbe 3 végén a Dokié. A szén a sebességgel és a teherrel arányosan fogy. Emellett a mozdonynak van egy maximális teherbíró képessége, amit meghaladva egyszerűen nem tudunk továbbállni egy városból. Rém idegesítő volt ezért, mikor felvállaltam egy küldetést a városházán, de a súlyprobléma miatt nem lehetett leszállítani az árut, mert túl nehéz volt, a megbízástól ebben a játékban pedig nem lehet visszalépni. S bizony a Bounty Train kőkeményen megbüntet minket azért, ha nem teljesítjük feladatainkat. Volt, hogy egy nyavalyás, 500 dolláros fuvar elbukásáért a gép levont tőlem 1300 dolcsit, így gyakorlatilag tölthettem vissza az előző állást, mert földönfutóvá váltam, és még a szenem is kifogyott.

A VONAT NEM VÁR, HA A SOROMPÓ ÁLL

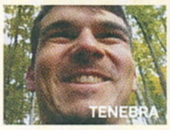
Sorsunkat tovább nehezíti, hogy szerelvényünk rongálódik, ezt pedig egy idő után javítással és fejlesztésekkel sem fogjuk tudni korrigálni, új mozdonyt vagy vagont kell vennünk. Főleg, ha megtámadnak minket a banditák és az indiánok. Ekkor átkerülünk a nagytérképről egy kisebb tájrészletre, és a feladatunk az, hogy a vonat sebességével játszadozva, az akadályoknál lassítva vagy megállva, a szabad terepen pedig begyorsítva lehagyjuk támadóinkat. S bár felfogadhatunk fegyverforgatókat, vehetünk új mordályokat, illetve Waltert is fejleszthetjük, de a harc borzasztóan gyenge és frusztráló. Elvileg az időt megállítva kiadhatunk parancsokat, de csak a szerencsén múlik, hogy embereink eltalálják-e a támadókat. Ráadásul a program 10-15 rohadékot küld ránk már a játék elején is, akiket 2-3 fős csapatunkkal biztosan nem tudunk hidegre tenni. Így egy idő után feladtam, és mivel véletlenszerűek a támadások, harc esetén inkább visszatöltöttem egy mentett állást.

A Bounty Train nehézségét amúgy is nagyon elszabták a Corbie fejlesztői. Könnyű fokozaton is alig lesz pénzünk a sok irracionális büntetés és levonás miatt, mert a városokba csak bizonyos licencek megvásárlása után lehet eljutni, de mivel egy ilyen engedély 300-400 dollárba fáj, elég sok pénzünk megy el erre. Viszont a küldetésekért nem adnak eleget, és hiába próbálunk az említett kereslet-kínálat figyelésével több zöldhasúra szert tenni, mivel a szenünk is fogy, így az utazás is csak viszi a pénzünket. S már említettem, hogy ha csak véletlenül is elbukunk egy küldetést, akár másfélezer dollárnak is búcsút inthetünk. Ellenben a szerelvények javítása és fejlesztése túl olcsó ahhoz képest, hogy egy nagyobb lokomotívot igen borsos áron vesztegetnek, jóllehet, a járművek rongálódása miatt mindenképp rá vagyunk kényszerítve a új mozdony beszerzésére. Csak éppen, ha egy fuvar átlag 200 dollár, út közben pedig megy a szén, akkor sok sikert ahhoz, hogy kiperkáld a 3000 dolcsit egy új vasért.

A Bounty Train tehát közel sem olyan sokrétű és jól átgondolt játék, mint például a Pirates! volt. A Corbie programjára néhány óra játék után rá lehet unni, de ha vérszemet kapunk egy-egy szemét húzása miatt, végképp elmegy tőle a kedvünk. A vasúti sínpár sajnos inkább lekorlátozta a Bounty Traint, s az üzletemberek élete korántsem olyan izgalmas, mint a minket fosztogató banditáké. Ha a fejlesztők kicsit leengedtek volna minket a kötött pályáról, és mondjuk, politizálhatnánk, vagy ingatlanokra is szert tehetnénk, lelkesebben igyekeznénk elérni a Csendes-óceánt.



ÉRTÉKELÉS



A Bounty Train bizonyos elemeiben a régi Pirates!-eket idézi, de sajnos a vagonok alatt csikorgó vasúti sínek korántsem nyújtanak hosszú távú szórakozást.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	71%

PRO

Egyszerű, mégis jól működő, átgondolt gazdasági rendszer, vonatozás, sok fejlesztés.

KONTRA

Egyhangú vidék, irracionálisan nehéz, buta és gyenge harcrendszer.

72%

30 NAP AZ ÉLET

IMPACT WINTER

[ÍRTA BATE]

Túléléssel manapság szinte bármit el lehet adni, de a brit Mojo Bones nem elégedett meg az aktuális trendek majmolásával, jó pár csavarral igyekeztek kitörni a tucatjátékok közül. Ez alapvetően sikerült is, nagy kár, hogy technikai problémák egész sora árnyékolja be az egyébként kifejezetten ötletes munkájukat.

Történetünk főhőse a negyvenes éveiben járó Jacob, aki azon „szerencsések" közé tartozik, akik túlélték bolygónk találkozását egy hatalmas meteorral. Az űrből érkező szikla ráadásul nemcsak mély benyomást tett a planétánkra, de az érkezése örök télbe taszította a felszín jelentős részét, meglehetősen keservessé téve a mindennapokat. Bár rengeteg embert sikerült kimenekíteni az érintett területekről, az általunk irányított férfi még a jégkorszakot idéző körülmények között tengeti napjait, négy társával, egy hó által szinte teljesen betemetett templomban meghúzódva. Egy átlagos játékban innentől az lenne a feladat, hogy túléljünk, amíg lehet, az Impact Winter viszont csavar egyet a szisztémán: az első percekben beesik a menedékünkbe egy aprócska robot (Ako-Light), és kiderül, hogy harminc napon belül érkezik a segítség, nekünk csak addig kell kihúzni valahogy.

VISSZASZÁMLÁLÁS INDUL

A visszaszámláló tehát ketyeg, a helyzetet viszont bonyolítja, hogy a játékos nem csupán magáért felel, de négy pajtásáért is, és a rendszert kifejezetten érdekessé teszi, hogy minden szereplő esetében öt meghatározó értékre kell odafigyelni: energia, hőérzet, éhség, szomjúság, kedélyállapot. Az energiát alvással lehet biztosítani, a hőérzetet a templomban lobogó tűz életben tartásával, az éhséget és a szomjúságot étellel és innivalóval, míg a jókedély az előbbiek szinten tartásával menedzselhető. Társaink valamennyire önállóak (bizonyos energiaszint alatt maguk mennek aludni), de az étkeztetésükről nekünk kell gondoskodni, méghozzá a porciós ládákba folyamatosan szállított elemózsiával és folyadékkal. Jacob feladata, hogy kijárjon a hóviharos vidékre, felfedezni és gyűjtögetni, és lényegében rajta múlik, hogy a csapat megéri-e a harminc napos határidő lejártát.

Igen ám, de az Impact Winter nem kizárólag attól különleges, hogy öt karaktert kell életben tartani. A legjobb csavar, hogy a visszaszámlálás felgyorsítható, méghozzá szintlépéssel, aminek hála életmentő órákkal pörgethetjük előre a számlálót. Az ehhez szükséges XP-t mindenféle tevékenységért kaphatjuk: új területek felfedezése, a társaink moráljának adott ideig történő magas szinten tartása, tárgykészítés, a legfontosabb azonban a küldetések megoldása. A missziókat első sorban a bajtársainktól kapjuk, és a ránk bízott feladatok teljesítésével feltárul előttünk a történetük, nem mellesleg kiderül, hogy nem haszontalan ingyenélőkkel van dolgunk, hanem olyan mesteremberekkel, akik hozzáteszik a magukét túlélésünkhöz. Az idős Blane a templomon kívüli életben maradás csínját-bínját tanítja nekünk, Wendy a begyűjtött alapanyagokból főz tápláló kajákat, Maggie hasznos berendezésekkel fejleszti a templomot, míg Christophe a mellénk szegődő Ako-Light robotot teszi egyre hatékonyabbá. A küldetések általában gyűjtögetést jelentenek, és a beszerzett cuccokból a társaink kraftolnak hasznos tárgyakat/felszereléseket, arról nem is beszélve, hogy minden sikeresen megoldott feladat hosszú órákkal rövidíti meg a visszaszámlálást.

Ami fontos még, hogy a Maggie által készített tárgyakkal fejleszthető a menedékünk, ami hosszú távon igen fontos, hiszen a nagyobb meleget biztosító, az étel- és italkészítést elősegítő eszközök könnyebbé teszik az alapigények szinten tartását,

ADATOK

KIADÓ
BANDAI NAMCO Entertainment

FEJLESZTŐ
Mojo Bones

MŰFAJ
kaland

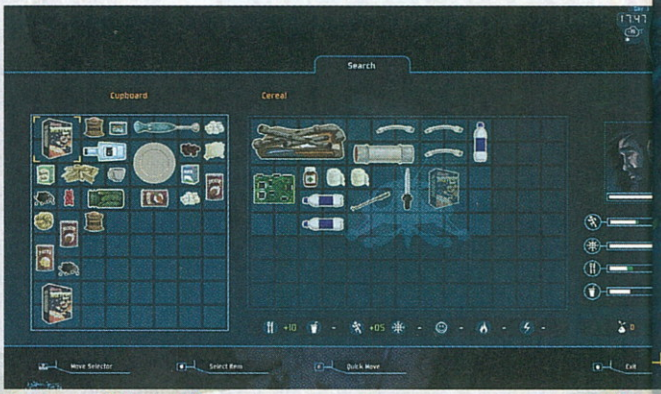
INFO

MEGJELENÉS
2017.05.23.

ÁR
Steamen 20 euró (kb. 6200 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100 / AMD Fx-4350, 4 GB RAM, GTX 460 / HD 5850, 5 GB HDD.

Bob, a programozó egy sárga felkiáltójellel emlékeztette magát a klaviatúratámogatás beillesztésére, mindhiába.



növelik a morált, sőt a templom felvértezhető védelemmel is, ugyanis nem mi vagyunk az egyetlen túlélők: fosztogatók akár meg is lophatnak, vagy bánthatják embereinket a távollétünkben.

ZORD VILÁG

Márpedig sokat leszünk távol, ugyanis a templomunk tartalékai szűkösek, a menedék nem rendelkezik a tárgykészítéshez szükséges alkatrészekkel. Éppen ezért folyamatosan kóborolnunk kell utánpótlásért és mindenféle cuccokért, amiket barlangokban, benzinkutakon, elhagyatott házakban, autókban és egyéb helyeken gyűjthetünk össze. Felfedezéseink során találhatunk antennákat is, amiket megjavítva csökkenthető a hátralévő idő, illetve építhetünk ideiglenes táborokat, így nem kell mindig visszatérni a templomba: az alvással menthetünk, visszatölthetjük Jacob energiáját, illetve a „postaládának" hála hazaküldhetjük a begyűjtött cuccokat.

Utóbbi létszükséglet, ugyanis a velünk tartó Ako-Light tárgylistája kezdetben elég szűkös, bár Christophe küldetéseit teljesítve idővel kellőképpen bővíthető. A robotról az is érdemes tudni, hogy rá is figyelni kell: energiát fogyaszt, amit a templomban lehet visszatölteni, viszont ha a szabadban merül le, akkor nekünk kell cipelni (ilyenkor muszáj elhajítani a tartalmát), továbbá búcsút mondhatunk a digitális térképnek és a radarnak is – szóval észnél kell lenni, ha nem akarjuk megnehezíteni a saját dolgunkat.

ÉRTÉKELÉS

BATE

Kifejezetten jól átgondolt és újító jellegű koncepció, nagy betűs hangulattal, amin sajnos sokat ront az elkapkodott kiadás okán jelentkező hibák és hiányosságok tömkelege.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A túlélős műfaj alapvetően újszerű megközelítése, érdekes ötletekkel és megoldásokkal.

KONTRA

Rosszul kivitelezett irányítás, átgondolatlan menürendszer, a továbbjutást nagyban nehezítő bugok.

70%

Fogj szépen egy kontrollert!

Hiába jött ki először PC-re, az Impact Winterről ordít, hogy a Mojo Games alapvetően konzolra és kontrollerre írta a játékot (hogy mikor jön Xbox One-ra és PS4-re, arról még nincs pontos infó). Ahogy a tesztben is írtuk, eleve egeres támogatás nélkül jelent meg a program, csak egy patch javított a tarthatatlan helyzeten, de az irányítás így is kész agybaj maradt. A mozgást egyértelműen analóg karra fejlesztették, amit megfelelő eszköz hiányában a WASD billentyűk helyettesítenek (nem túl jól), szóval, ha van rá lehetőségetek, akkor mindenképpen szerezzetek be egy kontrollert az Impact Winter mellé, azzal ugyanis megelőzhető az enyhébb agyvérzés. Tiszta haszon.

A túlélés nem könnyű, de nem is lehetetlen, a játék nehézsége alapvetően jól be van lőve, ráadásul vannak olyan funkciók, amik okos használatával könnyebben menedzselhetővé válik a túlélés. Ako-Lightnak hála messziről is adhatunk utasítást a társaknak (menjen aludni, ha fáradt), illetve minden szintlépéskor megnyithatunk perkeket, amiket ki lehet osztani a túlélőtársainknak. Ezek rendelkeznek pozitív és negatív hatással (pl. sérülés nélküli, de lassabb kraftolás), de ha megfelelő időben (bármikor cserélhetők) ruházzuk rá embereinkre, akkor sokszor felesleges kellemetlenségektől kímélhetjük meg magunkat.

FOLTOKRA VÁRVA

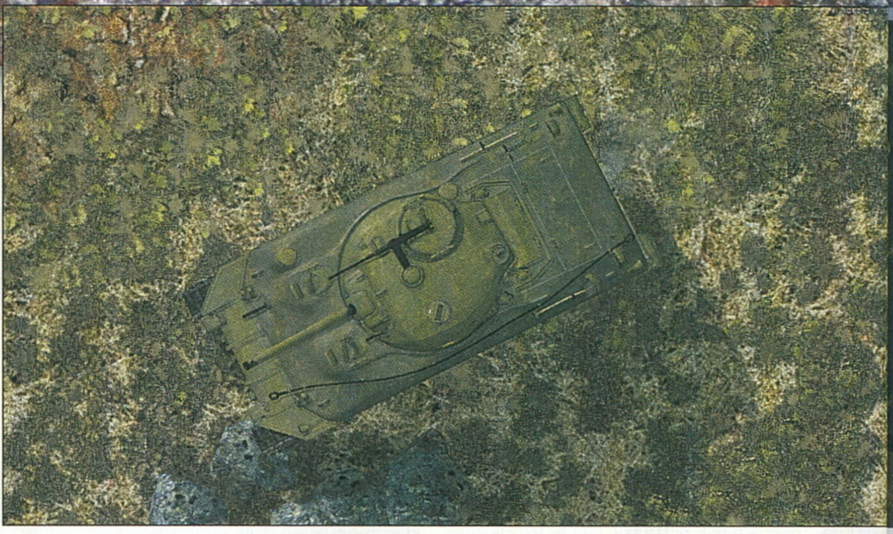
Ha a fentiek meghozták a kedvet a játékhoz, az nem a véletlen műve. Az Impact Winter egy ügyesen kitalált rendszerrel csábít, a hangulat is remek, és a játék kellő kihívást biztosít. De akkor hol a gond? Ott, hogy a Mojo Bones és a Bandai Namco elkapkodva dobta piacra a játékot, ami bár egyelőre csak PC-re elérhető (lesz Xboxos és PS4-es verzió is), a megjelenéskor nem kezelte az egeret, csupán kontrollerrel volt játszható. Ezt egy gyors patch ugyan orvosolta, de az irányítás ennek ellenére is hajmeresztő: WASD a hagyományos kattintgatós navigálás helyett. Emellé a gombkiosztás megszokhatatlanul rossz, nem variálható, indokolatlanul hosszúak a töltési idők, az egeret a folt után is hajlamos „elveszteni" a játék, akadnak csúnya bugok (elakadunk a hóban, aztán se jobbra se balra), bónuszként pedig olyan dolgok bosszantanak, mint a feleslegesen túlbonyolított és nehezen tanulható tárgyrendszer, vagy az, hogy az embernek néha fogalma sincs mi történik, mert a küldetések teljesítésekor nem kapunk rendes visszajelzéseket. Utóbbit pár óra után persze ki lehet tapasztalni, de némi frusztrációtól megkíméltek volna a fejlesztők, ha felkérnek egy erre szakosodott tesztelőt, hogy külső szemmel is nézzen már rá a belülről nyilván teljesen kézenfekvőnek tűnő megoldásokra.

Nem kell sok hozzá, hogy az Impact Winter remek játék legyen, ebben a formában viszont még van hová fejlődnie.

Az értékeléssel kicsit bajban vagyok, mert bár kétségtelen, hogy tetszik a koncepció, a grafika, a zene, és tényleg van nagybetűs hangulat, ugyanakkor a játék olyan hibákkal került piacra, amiket nem lehet figyelmen kívül hagyni. Szóval csak óvatosan, mérlegeljetek: az Impact Winter jól kitalált, valójában szórakoztató játék, de a hibái könnyen kihozhatnak a béketűrésből. Öröm az ürömben, hogy ezzel a fejlesztők is tisztában vannak, és folyamatosan dolgoznak azon, hogy javítsanak az összképen. A játékosok bizalmát persze nem lesz könnyű visszaszerezni (elég megnézni a Steames értékeléseket), de ti azért kövessétek figyelemmel az érkező javításokat, és ha úgy érzitek, hogy eljött az idő, akkor adjatok egy esélyt az Impact Winternek, ugyanis bosszantó hiányosságok és hibák nélkül a cikk végi 70% simán 85-88% lenne!

„Már csak 29 nap van hátra a PC Guru lapleadásáig, Jacob. Szerinted lesz ideje Chrisnek befejezni a Levrovot?"

VASAK A SIVATAGBAN



Tank Warfare: Tunisia 1943

[ÍRTA TRAU] **Ha nagyon szigorú akarok lenni, akkor azért hiányzik a sivatagban a naptól tűzforróra hevült harckocsi testén sülő tükörtojás sercegő hangja. Szinte minden mást megad nekünk a Graviteam remekbe szabott stratégiai játéka.**

No, de miért is a korai lelkesedés? Először is a helyszínért és az időpontért. Bár meglehetősen harcedzett II. világháborús stratéga vagyok (Oh, Panzer General-sorozat! Oh, Steel Panthers-család!), de a keleti front vagy a Normandia utáni Nyugat-Európa helyett ma már sokkal többre becsülöm az olyan (kissé elfeledett) helyszíneket, mint amilyen éppen az 1943-as afrikai front. Szerencsére a egyébként éppen a keleti fronttal is hírnevet szerzett (Mius-Front a kulcsszó, 2016. márciusi kiadás) Graviteam bátran nyúlt a II. világháború eme elfeledett területéhez. Jól tette.

NEM KÖZLEGÉNYNEK VALÓ VIDÉK...

Engem nem könnyű megvenni, de leginkább a részletességgel, a hitelességgel lehet. A már említett Steel Panthers-sorozatban például a magyar haditechnika (Csaba felderítő páncélgépkocsi, Zrínyi rohamlöveg, Turán és Toldi harckocsik) felvonultatásával vágott zsebre, illetve az 1995-ben forradalminak számító részletességével. Például egy harckocsinak összesen kilenc páncélértéke volt: négy-négy a test és a torony oldalain, és egy felülről. A felhasználói ízlés ezután már inkább a minél szebb külalak és a minél pörgősebb játékment felé tuszkolta a fejlesztőket. Szerencsére a Graviteam gondolt egyet, és inkább a valószerűség felé tolta el a csúszkát: helyesen tette. Egy pöpec kis darab landolt a Steam-szolgáltatás segítségével a gépemen, és szavamra, egy darabig még itt is marad. Hogy miért? Mert nem csak tesztelni volt jó, hanem csak úgy játszani is vele. Ritka ám az ilyen...

A látványvilág, hát, elsőre olyan egyszínű. Persze, mivel a sivatag sem a szivárványszín minden árnyalatáról ismert. Az „alapbarnát" szabdalják a világosabb utak (gyorsabban haladnak rajta a járműveink, sokkal kevesebb elakadással, de cserébe az utakon sokkal nagyobb a rajtaütések veszélye is), a bokrok, kisebb kőrakások (a gyalogság egyik kedvenc fedezéke), a vízmosások (ezek a lopakodó mozgás közben és a tűzharcokban is létfontosságúak), a ritkán előforduló, apró települések. S persze az emberi beavatkozás nyomai: a kilométerekről látszó, felvert porfelhők, a füstgránátok, a harckocsikról, sziklákról lepattanó nyomjelzők. Köszönhetően a kissé szokatlan (billentyűzet és egér egyszerre történő használatát igénylő) zoomolásnak és kameramozgásnak, Joseph Klein közlegény csizmájának porától a komplett hadosztályig lehet váltani a nézőpontot.

Még úgy is, hogy a kezelőfelületet finoman szólva szokni kell. Szikár, minimalista, de néhány tucat óra után egészen logikus maga a képernyő és a mind a négy szélén felhalmozódó információtenger. Az egész újság kevés lenne az egyes gombok, ikonok, zászlócskák ismertetésére, pláne az összefüggések pontos bemutatására – márpedig ebben a játékban minden összefügg mindennel.

ADATOK

KIADÓ
Graviteam

FEJLESZTŐ
Graviteam

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.01.

ÁR
Steamen 45 euró (kb. 14 ezer Ft).

GÉPIGÉNY
AMD FX-8320/Intel Core i3-4160 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 12 GB HDD.

Így készülj a csatára!

A Tank Warfare nem kezdőknek szóló játék, és még a profiknak is elkélhet hozzá pár felettesi jó tanács. Trau tábornok most ebben nyújt segítséget a kadétoknak.

Tanulj, katona!

Tutorial, tutorial, tutorial... Hosszú idő óta ez az első olyan játék, amit az első néhány, közepesen kaotikusra sikerült próbamenet után a Steam-oldalon belinkelt oktatóvideók szorgalmas végignézésével tudtam csak rendesen játszani. Nem szégyen, hanem a Tank Warfare komplexitása miatt ajánlott dolog a tanulás, mert ha az alapvető játékmechanizmust a rövid videók segítségével rutinná dolgozzuk át, egészen másképp, magasabb szinten fogunk tudni csatázni.

Lesből az igazi...

A tapasztalataim alapján (s persze a valós háborúkban is) óriási előnyt jelent az, ha sikerült rajtaütnünk az ellenségen. Ehhez csupán három dologra lesz szükségünk: megfelelő domborzatra és növényzetre vagy épületekre, ütőképes fegyverre és jó idegrendszerre. Gyakran a legjobb módszer a túlerőben lévő ellenség leküzdésére az „üss és fuss". Rajtaütés, gyors tüzelés, visszavonulás az előre eltervezett második rajtaütés helyszínére és kezdhetjük az egészet elölről...

Elsőre körözni!

Bár magam is szeretem a valós idejű „katonás" játékokat, de most azt kell javasolnom: ameddig nem mozgunk magabiztosan a komplex menürendszerben és a nem egészen felhasználóbarát kezelőfelületen, addig inkább körönkénti módban aprítsuk az ellent. Szégyen, nem szégyen, én is így tettem. Egy-egy nagyobb méretű csatában bizony jól jön a plusz gondolkodási idő, ami az RTS-módban már nem adatik meg. Azt az igazi profiknak találták ki.

Látni és rejtőzni!

Tudom, sivatagról meg szép, nagy, köves pusztaságokról beszélünk, de itt is figyelni kell a rejtőzködés lehetőségére – akár mi használjuk ezt ki, akár az ellenség. Bokrok, ültetvények, oázisok, települések, vízmosások mellett a füstgránát is jó barátunk lehet a rejtőzködésnél. Légi vagy tüzérségi támogatás esetén pedig érdemes a gyanús rejtekhelyeket megszórni az offenzíva előtt, mert esélyes, hogy sok későbbi kellemetlenségtől óvjuk meg csapatainkat.

„Te Marcsa, nem azt mondtad, hogy a homokdűnéktől jobbra lesz a nagynénéd háza? 10 órája keringünk, de sehol semmi."

Egy példa: ugyan többször ismételt, dokumentált mérésekkel nem tudom igazolni, de meg mernék rá esküdni, hogy nappal szemben gyengébb volt a harckocsi- és páncéltörő lövegeim irányzóinak teljesítménye, azaz vakította őket a nap. Ez, mondjuk, nem lenne meglepő, hiszen a fejlesztők ígérete szerint a lövedékek nem csupán rendes, ballisztikus pályán haladnak, hanem befolyásolja őket az időjárás, így a szélirány is. Hasonlóképp változik például az egyes egységek „távollátó" képessége is, a napszaknak és az esetleges porviharnak megfelelően. Kiváló ötlet például a látómező plasztikus megjelenítése. Egy-egy rajtaütés megtervezésénél és előkészítésénél élet-halál kérdése lehet, hogy a görbe pálmafa mellé lerakott páncéltörő ágyúm legénysége merre és mit lát. Egyszerű, könnyen érthető a színkódolás: a zöld-vörös ellentétet szerintem mindenki elsőre felfogja.

ROMMEL-KÉPZŐ OKOSBA'

Mivel a játék nem csupán meglehetősen komplex, de az elmélyülési hajlandóságnak megfelelően egészen különböző mélységű játékélményt is ad, így nincsenek „tuti tippek", mindig, minden helyzetben beváló megoldások, fegyverek. Bármit le lehet győzni bármivel, maximum tízszer nekifut az ember, csendes vagy harsányabb káromkodások közepette. Mert anyázás az lesz. Vannak viszont olyan alapvető fogások, praktikák, melyeknek helyes és okos alkalmazása, ha nem is jelent biztos győzelmet, de nagyban segíti saját veszteségeink csökkentését és az ellenség írmagjának kiirtását. Ezekből szedtem össze a szerintem legfontosabbakat.

ÉRTÉKELÉS

Játék – férfiaknak. Igazából mindenkinek ajánlom, aki szeret szöszölni a részletekkel, és nem zavarja, ha egymás után harmadszor is kifilézi az ellen…

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Jó hangulat, figyeltek a részletekre, magas fokú realizmus, szép grafika.

KONTRA

Nehezen begyakorolható, minimalista kezelőfelület, repetitív motorhangok.

80%

Itt van rögtön az információ, ami, mint tudjuk, hatalom. A játék tényleg mindent az arcunkba tol, csak éppen az infótengerben nem mindig könnyű kihalászni azt, ami minket akkor és ott a legjobban érdekel és/vagy érint. Ezért fontos a taktikai térkép, amit használjunk gyakran és figyelmesen, ha már egyetlen egérmozdulattal bármikor felhozhatjuk! Nálam ezen szinte mindig be volt kattintva a kulcsfontosságú pontok ábrázolása (hagyományos piros-kék felosztás), mert sokszor egyetlen pillantással fel lehet mérni, éppen melyik területen érdemes erősíteni a saját védelmet vagy mélyíteni a támadásunkat, akár súlypont-áthelyezéssel. Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy nemcsak a terület nagysága, hanem „minősége" is fontos: inkább legyen az enyém egy aprócska területű hegygerinc, mint alatta a nyílt terület tengere…

A gép magától is tesz kísérleteket egy-egy átkaroló manőverre, de törekedjünk tudatosan is a kipuhatolt, gyengébbik szárny lerohanására, ha kell derekasabb tüzérségi támogatással. Sokszor egy-egy jól sikerült átkarolással lehet csak feloldani az egymásnak feszülő arcvonalak jelentette patthelyzetet. Ha már tudatosság, akkor a karriermódban kerül elő az egységek megóvásának fontossága. Csapataink (amennyiben persze túlélik a csatát) a végrehajtott harci feladatok és a megsemmisített ellenség számának függvényében tapasztalatokkal gazdagodnak és ezt ütközetről ütközetre szépen fel lehet halmozni. Óriási különbség van egy „zöldfülű" és egy tapasztalt M4 Sherman harckocsi képességei és harcértéke között. Volt olyan, hogy egy tapasztalt és dédelgetve nevelt egység elvesztése miatt egyszerűen újrakezdtem az adott csatát.

ISMERD A FEGYVEREID!

Tanuljunk meg összfegyvernemben gondolkodni. Magyarul fejben tudjuk összerakni már a csapatok elhelyezése és az első lépés előtt, hogy mikor melyik fegyvernemmel (tüzérség, gyalogság, harckocsik, légierő) pontosan mit is akarunk csinálni, és addig a többiek mit csinálnak. Tudom, ez elsőre bonyolultan hangzik, de alapvetően olyasmiről van szó, hogy mondjuk, mielőtt nekimegyünk az ellennek, puhítsuk meg tüzérséggel és bombázógépekkel, meg hogy harckocsit gyalogsági támogatás nélkül ne küldjünk az ütközetbe (és a páncélosokon utazó bakákat külön paranccsal szállítsuk le a járgányokról a támadás előtt), vagy az előrenyomuló csapatok előtt prímán lehet a tüzérségi repeszlövedékekkel növelni a zűrzavart, gyengíteni a morált.

Stratégiaszinten sem túl megszokott az RTS-ek és TBS-ek ily fokú összemosása, az eredmény azonban nem kevesebb, mint pazar.

„Ellopták az oroszok a tankot…" – jó, ezúttal nem ők voltak, de a mára klasszikussá vált internetes dalocska akkor is illik ide.

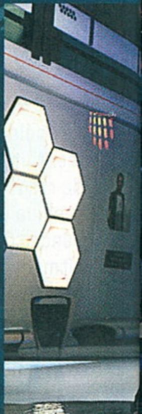
A védekezésnél jön elő igazán a látómező fontossága. A gépi ellenfelet mozgató mesterséges intelligencia egészen okos, például simán beszivárogtatja a gyalogosait, ha valahol valami miatt (rossz elhelyezés, terepakadály) nem látunk rá a frontvonalra. A csata előtti csapatelhelyezési fázisnál figyeljünk arra, hogy melyik mezőre mit lehet lerakni, mert a talajviszonyoknak megfelelően nem mindenhol képes magát beásni a saját gyalogságunk, aknavetősünk vagy páncéltörő ütegünk, s a harckocsit sem bírja el minden lapos terület. Éberség, elvtársak, és fedezék! Sok és mély fedezék! Nehézfegyverzetet (géppuska, lövegek, aknavető) nem rakunk nyílt mezőre, mert életük ellibben, mint színpompás pillangó a fűnyíró elől. Summa summarum: nadrágot felkötni, rohambilit a szemre húzni és játszani. Szavamra, megéri.

SZADISTA SCI-FI SOULS

[ÍRTA BÖJTI]

THE SURGE

A BLOODBORNE PS4-EXKLUZÍV, RÁADÁSUL EGYSZERI KALAND, A DARK SOULS-SOROZAT MEG A VÉGÉHEZ ÉRT, ÍGY A HASONLÓ STÍLUSÚ JÁTÉKOK RAJONGÓI KÖNNYEK KÖZÖTT ÜLVE VÁRJÁK A MESSIÁST. ÚGY TŰNT, A SURGE VESZI MAGÁRA EZT A SZEREPET, DE A SÍRÓ FANOKAT MOSOLY HELYETT INKÁBB ZOKOGÁSRA KÉSZTETTE A DECK13 ÚJ ALKOTÁSA.



A német fiúk és lányok láthatóan nagy kedvelői és tisztelői a FromSoftware munkásságának, elvégre a City Interactive gondozásában megjelent Lords of the Fallen (2016/12-es számunk teljes játéka volt, szóval pótold, ha még nincs meg) le sem tagadhatja, honnan az ihlet, mi volt a példakép. Hogy, hogy nem, a fejlesztők összerúgták a port a kiadóval, majd a fejlődőképes, de átlagban mindig valamit elbaltázó francia Focus Home-hoz csatlakoztak, miközben a Lords jogai a CI birtokában maradtak. Nem csoda hát, ha a csapat valami újba, mégis régibe vágta a fejszéjét, és bizony ez lett a The Surge, ami a megszokott játékmenetet és rideg kihívást keverte a sci-fi műfajával, az exo ruhák világával, ami tulajdonképpen üdítő színfoltja lehetett volna a zsánernek.

A FÖLDNEK NINCS SZÜKSÉGE MEGOLDÁSRA

Az ugye megvan, hogy tönkretesszük a Földet, elpusztítjuk az állatokat, kihasználunk minden természetes forrást, amivel bolygónk rendelkezik – aki kicsit is kinyitja a szemét, kihúzza a fejét a homokból, ezt meg is látja, a megoldást pedig mindenki másban keresi. A CREO elnevezésű vállalat is megpróbálja orvosolni a problémát, miközben, mint minden nagy multi, komolyan hozzájárult a planéta siralmas állapotához. Mivel viszont úgy tűnik, hogy a kísérletek jó úton haladnak, folyamatos az utánpótlás az emberi erőforrások szempontjából, sőt a cég nemcsak fizetést ígér az alkalmazottak szolgálataiért, hanem implantátumokat is.

Warren, avagy a főhős pont ezt a lehetőséget használná ki, így szabadulva ki a fogságát szimbolizáló, rettenetes kerekesszékből. Azonban a regisztráció utáni első munkanap keserves tapasztalatokat hoz számára, mikor a gépek szó szerint összetűzik szerencsétlent az exo ruhával, majd egy laza mozdulattal a roncstelepre hajítják, ahol aztán tényleg meg kell küzdeni minden egyes másodperc létezésért.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Deck13

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.16.

ÁR
Steamen 49,99 euró (kábé 15 500 Ft), konzolon 17 990 Ft.

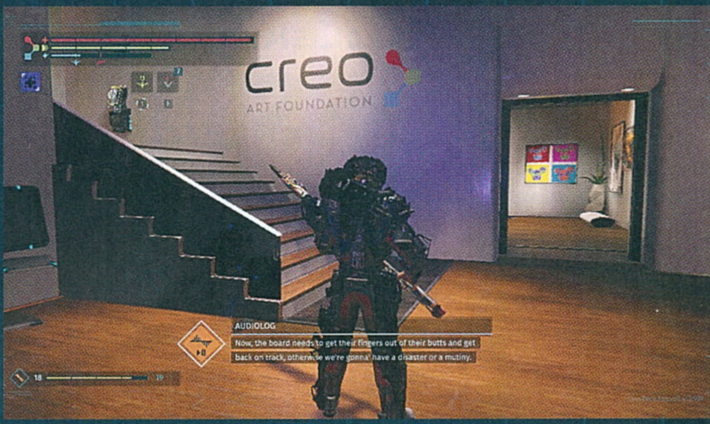
GÉPIGÉNY
Intel i5 4690K/AMD FX-8320 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 560 Ti/Radeon R7 360 VGA, 15 GB hely.

EXO SOULS

A gyors felvezetést egyből követi a mélyvíz, az indulást követően páncélzattal és fegyverrel sincs ellátva a megpróbáltatások után éledező karakter. Testét ért átalakításai ugyan lehetővé teszik a kerekesszék nélküli mozgást és harcot, azonban úgy hiszem, ilyen beavatkozást senki sem kívánna magának, a hazai egészségügy pedig istenes a játékban látott orvosi műtéthez képest, mikor Warrenhez szó szerint hozzá csavarozzák a fémvázat. Viszont innentől ott a lehetőség a fejlesztésre és fejlődésre, átalakításra ebben a félig mechanikus világban, ugyanis a roncsokkal teli külső terepeken, a fémesen csillogó ezüstfalak között, netán az irodákban alkatrészek és azokra bontható monstrumok várják a főhős érkezését.

Ezeknek az ellenfeleknek a leverésére ott a néhány fajta támadás, sőt a fegyvertől függően változik a csapások súlya és gyorsasága is, így némi változatosságot helyezve a játékmenetbe. A tárgyak (a testrészekre külön felhelyezhető páncélok, fegyverek) fejlesztésén túl a nyersanyag a karakter szintlépéseit is szolgálja, ahogy pedig Warren szerzi a tapasztalatot, úgy alakítható teste is a különböző passzív és aktív képességekkel. Regenerálódás, jobb állóképesség, mérgezés-ellenállás – rengeteg opció merül fel a végigjátszás alatt,

Nini, szóljon valaki Kodzsima mesternek, hogy eltévedt a játékaiból egy Metal Gear!



A robotos közelharc elmélete nagyszerű, a gyakorlati kivitelezés azonban belefullad a brutális nehézségbe.

slotból viszont kevés van, avagy meg kell gondolni, mikor és mihez melyik az ideális összeállítás. Vannak tervrajzok, azokból elkészíthető eszközök, ehhez viszont konkrét összetevőkre is szükség van, ami behozza a képbe a pillanatok alatt kiválasztható célpontok rendszerét. Tehát jön az ellenfél, gyors mozdulattal kijelölöd a lábát vagy a fejét, esetleg a törzsét, majd azt támadod. Ha könnyebb a célpont, kisebb a loot, ha nehezebb, jobb cuccokat is kaphatsz. Egyszerű, de nagyszerű, és ez a nem forradalmi, de mindenképpen jó ötlet a viszonylag egyedi világgal és ellenfelekkel rövid úton megteremti egy kiemelkedő akció-RPG lehetőségét.

Sokat markol, de keveset fog; a Deck13 minden kétséget kizáróan tehetséges fejlesztői ezúttal nagyon mellényúltak. Majd legközelebb.

SÍRÓ JÁTÉK

Aztán jön a Focus-faktor, ami a nagyközönség számára a Deathwinget is süllyesztőbe küldte a remek alapok ellenére. Mert maga a világ teljesen jó a falfeliratokkal, képekkel, a dizájnnal, amibe tulajdonképpen még a robotizált ellenfelek nagy része is beletartozik, sőt a játékmenet legfontosabb elemei is tökéletesen illeszkednének. Viszont lépten-nyomon olyan hibák ütik fel a fejüket, amik szinte teljesen tönkreteszik az élményt. Kezdjük például azzal, hogy nem ártott volna egy kevéske távolsági fegyver. Persze, tök jó dolog, hogy drón kísérője lehet a játékosnak, de a Soulsoknál és a Lords esetében is ott volt a választás lehetősége a mágiahasználattal, varázslással, ami picit feldobja az örökös vagdalkozást. Ráadásul, bár a Dark Soulst szokták gúnyosan gurulós játéknak nevezni, valójában pont a Surge az, amiben nem lehet egy józűt harcolni, mert egy-két csapás után mindenképpen szükséges a vetődés, ha nem akarod a darálóban végezni. Emellé kicsit monoton a látvány, egysíkúvá válnak az ellenfelek, sokszor nagyon sötétek az épületbelsők, amiket a testlámpa fénye alig világít meg, és akkor még nem szóltam a ritkább bugokról, grafikai anomáliákról.

De a legfontosabb, hogy a kihívás- jutalmazás vonalon teljesen más módon teljesít a Deck13 produkciója, mint ahogy azt a FromSoftware sikerre vitte az elmúlt esztendők alatt. A japánok játékainál tanulni kell, megfigyelni, majd a kitartás és a türelem minden esetben meghozza a gyümölcsét. Itt ezt felejtsd el. Hiába ismered a mozgásokat, hiába mész neki alázattal az ellenfeleknek, akiket próbálsz egyesével leverni – a Surge bizony imád orális szexjátékokba kényszeríteni, és nemhogy várja, hogy elbízd magad, majd lecsaphasson, de meg sem adja a minimális sikerélményt, inkább folyton csak megpiszkál. Megbökdös innen, megbökdös onnan, a füledbe suttogja, hogy mennyire szánalmasan gyenge vagy, aztán hagy haladni pár szoba erejéig, csendben marad, majd hirtelen lepöcköl a porondról, és hangosan röhög összezúzott tested felett. A fair playt hírből sem ismeri. Szerintem ezt a hibát némi tesztelés után gond nélkül lehetett volna javítani, némi egyensúlyt helyezve a harcba (a leggyengébb ellenfelek is pillanatok alatt megölnek, és hibáznod sem kell hozzá), de ez valahogy elmaradt, pedig a Fallen teljesen játszható volt, végig élveztem a kampányt. Itt az élvezet szinte egyből frusztrációba hajlik, ami nem jó, mert egy átlagos játékos egy óra után rituálisan égeti el a lemezt, amennyiben fizikálisan vette meg a programot.

És tényleg hiába minden pozitívum, hiába a jól felépített pályák (nem olyan zseniálisak, mint a Fromnál, itt tulajdonképpen csak ráhelyezték a területeket egy nagy hálózati csomóra, aztán nyitogasd a lezárt ajtókat), amik hét nagy helyszínt tesznek elérhetővé, a teljes egész egyszerűen nem késztet a játékra, hanem elveszi tőle a kedved. Nem jutalmaz, csak büntet, a katarzisra nem hagy időt, mert ha éppen örülnél a sikernek, a nyakadba veti magát valami, és egyből meghalsz (igen, van instant halál is).

MAJDNEM SIKER

A látvány egyébként teljesen rendben van, a hangulat is működne a harcrendszerrel együtt, de némi csiszolgatás nem a tökéletesítgetésre kellett volna, hanem ahhoz, hogy az ember kiélvezze mindazt, amit a Surge világa nyújt. Így csak őrült rohanás az egész, aminek során minél kevesebb harc társaságában próbálsz eljutni a végcélig, és ez minden téren ellentmond annak, amit a szórakoztatás ezen formájától elvárnánk. Remélem, idővel javítják a hibáit, talán akkor majd ismét nekiállok az elsőre 20-25 órás sztorinak, ami amúgy tényleg tele volna jó ötletekkel. Éppen ezért olyan fájdalmas a végeredmény – pont, mint Warrennek a beavatkozás, ami során megkapta fémruháját.

ÉRTÉKELÉS

Az elején csak ámulsz-bámulsz, aztán a vigyorgásod vicsorgássá alakul, végül pedig úgy érzed magad, mintha bűneidért vezekelve egy korbáccsal csapkodnád a tested. Nem fogod élvezni.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Nagyszerűen kialakított világ, sokszor remek környezet, néhány ötletes ellenfél, egészen eltalált fejlődési rendszer, sokfajta összetevő és elkészíthető eszköz, képességeket adó implantátumok.

KONTRA

Kicsit monoton, kicsit egyszerű, de a legfőbb baja, hogy kíméletlen, rosszindulatúan szemétkedő, igazságtalan, és élmény helyett frusztrációt okoz. És még kooperatív multija sincs.

65%

LORDS OF THE FALLEN – IDEJE PÓTOLNI!

Ahogyan azt a cikkben is említettem, a Deck13 előző játéka kimondottan jól sikerült, ráadásul teljes játékunk is volt. A sztoriban egy borzalmas bűnökkel rendelkező harcost (vagy varázslót) alakíthattunk, akivel aztán brutális szörnyetegeket verhettünk/varázsolhattunk le egy fantasy jellegű világban. A harc ritmusa teljesen jó, az összeszedhető páncélok és fegyverek fantasztikus dizájnnal lettek megalkotva, ha pedig a Dark Souls nehéz volt, ezzel a programmal még talán könnyebben is boldogulsz. Más kérdés, hogy multiplayer sajnos nincs (sem kooperatív mód, sem PvP), de ez ne zavarjon annyira, mikor a Lords of the Fallent is tartalmazó számot (2016/12) már 800 forintért megveheted webshopunkból, és így még egy nagyszerű magazinnal is gazdagodhatsz.

TÖMEGKÖZLEKEDTÜNK

Cities: Skylines – Mass Transit

[ÍRTA CHRIS] AMIÓTA A CITIES: SKYLINES MEGJELENT, A TÖMEGKÖZLEKEDÉS MEGTERVEZÉSE ÉS KIÉPÍTÉSE KOMOLY MUNKÁT RÓTT A VIRTUÁLIS VÁROSTERVEZŐKRE. MOST ÚJABB DLC-VEL GAZDAGODOTT A JÁTÉK, AMINEK KÖSZÖNHETŐEN LEHETŐSÉGEINK KIBŐVÜLTEK.

2015-ös megjelenése óta négy fizetős kiegészítővel bővült a világ legjobb városépítős játéka, melyeknek hála szépen lassan tökéletesre csiszolódott a program. Először éjszakai életet lehelhettünk városainkba (After Dark), aztán beköszöntött a tél (Snowfall), és ezzel együtt számos problémát kellett megoldanunk, a távfűtés kiépítésétől kezdve a hó eltakarításáig. Az idén januárban érkező Natural Disasters volt a harmadik DLC, ahol a természet tombolásával vehettük fel a harcot. Ebben már óvóhelyeket és előrejelző riasztórendszereket kellett telepítenünk lakóink védelmében. Most pedig itt a negyedik, a Mass Transit, ami további tömegközlekedési lehetőségeket kínál polgármestereink számára.

NEM KELL, DE JÓ, HA VAN

Bevallom, először nem igazán értettem, mi szükség van a Mass Transitre, mivel számomra az alapjáték is számos közlekedési lehetőséget kínált ahhoz, hogy városlakóim elérjék célállomásaikat. Építhettem buszpályaudvart, ahonnan helyi és távolsági buszokat indíthattam. Taxiállomást, repülőteret, metró- és vasúthálózatot, sőt tengerparti városok esetében még kikötőt is lerakhattam, hogy minél több turistát vagy lakót vonzzak be városomba. Aztán a Snowfall DLC érkezésével kaptam még egy közlekedési formát a villamosok képében, ami után már végképp úgy éreztem, hogy ebből a témából többet nem lehet kisajtolni. De úgy látszik, tévedtem. A Mass Transit ugyanis (ahogy a neve is sugallja) további közlekedési formákat nyújt, melyek egy része különleges és látványos, más része pedig szimplán felesleges.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Colossal Order Ltd.

ÉRTÉKELÉS

Bár a Mass Transit által nyújtott újdonságok nélkül is meglesznek a Cities: Skylines szerelmesei, de aki nagy rajongó, az beszerzi ezt is.

GÉPIGÉNY

3,0 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 4 GB HDD, Cities: Skylines alapjáték.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A magasvasút és a kötélpályás felvonó nagyon megkönnyíti a dolgunkat, de a kiegészítő leghasznosabb újdonsága továbbfejlesztett útépítő eszköz.

KONTRA

Igazából csak felesleges, más módszerekkel is kiváltható tömegközlekedési rendszereket kaptunk.

82%

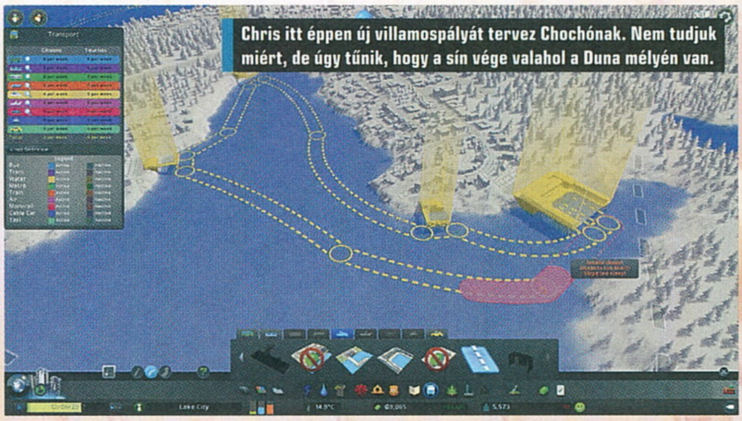
A most érkezett legérdekesebb transzporteszköz talán a kabinos kötélpályás felvonó, amellyel magasra feszített vezetékeken fuvarozhatunk polgárokat egyik pontról a másikra. A rendszer rendkívül látványos és hasznos abban az esetben, ha meredek hegygerinceken át akarunk tömegeket utaztatni. Aztán ott a komp, ami kifejezetten az olyan térképek esetében ideális, ahol több apró sziget között kell megoldani az embermozgatást. Hasonlóan működik, mint a hajózás, csak épp szükségünk lesz egy dokkra is, ahol hajóink

> HA BOSSZANT, HOGY A VALÓSÁGBAN SEHOGY SEM AKAR MŰKÖDNI A TÖMEGKÖZLEKEDÉS, MOST MEGMUTATHATOD, HOGY TE JOBBAN CSINÁLNÁD (EZT IS).

állomásoznak. Aztán megjelent a magasvasút (monorail) is a szállítóeszközök közt, mely nagyon hasonlóan működik, mint a vasút, azzal a hatalmas különbséggel, hogy négysávos utak fölé is rakhatjuk a pályáját, amivel sok helyet spórolhatunk. A magasvasút további előnye, hogy állomásaiból léteznek olyan összekötők is, melyeknél busz- vagy vasútpályaudvarral együtt rakhatjuk le azokat, ezzel még több helyet megtakarítva. Végezetül pedig megjelentek a léghajók is a Transportation menüpont alatt, melyek útvonalát hasonlóan építhetjük ki, mint mondjuk a kompokét, viszont levegőben, kötöttségek nélkül közlekednek. Nagy hátrányuk viszont, hogy rettentő hangosak, amit nem igazán szeretnek a lakók, és csak 35 utast tudnak egyidejűleg szállítani (összehasonlításképp a buszokon 30 ember is elfér).

ÚT A LELKE MINDENNEK

A Mass Transit leghasznosabb újdonsága az útépítő eszközünk fejlesztése, amivel mostantól sokkal pontosabban tervezhetjük meg a városunk lelkét adó úthálózatainkat, legyen szó akár kisebb utcákról, hatsávos sugárutakról vagy épp autópályákról. Az eszköz pontosabb vizuális segítséget nyújt, amivel a szögeket és távolságokat belőhetjük, így jobban megtervezhetjük az íveket –hajszálpontosan látjuk, milyen távolságra pakoljuk az utakat egymástól stb-stb. Ezenkívül kaptunk még többvágányos vasútállomást, elnevezhetjük az utcáinkat (ezt automatikusan is elvégzi a játék), valamint komolyabb tájrendezést is végezhetünk egy vadonatúj eszköznek köszönhetően, ha például mélyíteni szeretnénk egyes földterületeket (pl. tavakat kialakítani). A Mass Transit tehát hasznos és újabb tartalmas DLC lett, annak ellenére, hogy már az alapjáték is bőven szolgáltatott lehetőséget számunkra ahhoz, hogy tömegközlekedést biztosítsunk lakóink számára. Persze mindezt modokkal már eddig is megoldhatták a játékosok a közel 100 000 különféle műhelytartalomnak köszönhetően, ami jelenleg a Steamen megtalálható, de ez a rendszer sokkal kényelmesebb és bogarászni sem kell, ha szükségünk van valamire. Persze az árral még most sem igazán vagyunk kibékülve, de nem lehet minden tökéletes, ugyebár.

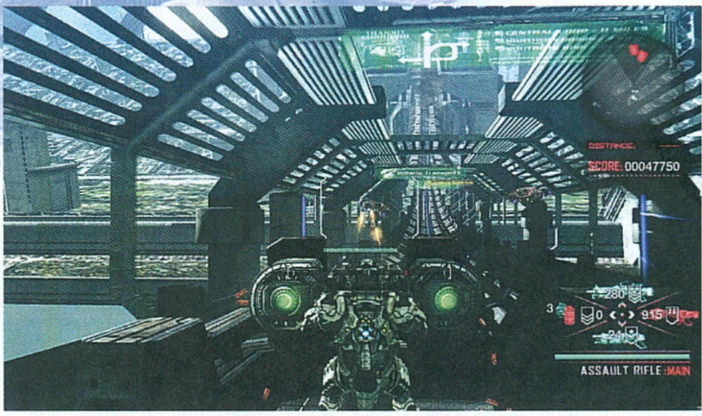


Chris itt éppen új villamospályát tervez Chochónak. Nem tudjuk miért, de úgy tűnik, hogy a sín vége valahol a Duna mélyén van.

AZ OROSZOK MÁR AZ ŰRBEN VANNAK

VANQUISH™

[ÍRTA **BÖJTI**] **Nemrég még a démonokat és angyalokat pusztító kishölgy, Bayonetta Steamre költözésének örülhettünk, de az eltelt egy hónap elég is volt az ismerkedéshez, hogy most végleg elmerülhessünk a PlatinumGames tölténypornóval teli őrületében.**



Előző számunkban olvashattatok Bayonetta kalandjairól, ami egy sok éve „elfeledett" nagy játék visszatérését is jelentette, illetve az ígéretét annak, hogy a PlatinumGames egyedi és kifejezetten minőségi alkotásai végre PC-n is tiszteletüket tehetik. A bájos boszorkány után pedig az immáron hét esztendeje piacra került Vanquish futurisztikus tölténypornója kapta meg a kötelező ráncfelvarrást.

MÁR MEGINT A RUSZKIK

Emlékszem, hogy a „jönnek a csúnya oroszok, hogy megtámadják a hősies Amerikát" alapvetés már a nyolcvanas években is csak hatalmas sóhajokat váltott ki a legtöbb emberből, a PlatinumGames produkciója pedig pont ezzel a klisével indít, csak a jövőbe ágyazva. A jövőbe, amikor egy új szuperfegyver gyermekeket és anyákat nem kímélve fél San Franciscót ledózerolja, a támadást pedig a hatalomátvételre készülő oroszok vállalják magukra, akik ultimátumot adnak a kormányzatnak. Az Államok vezetésének innentől tíz órája van a következő csapásig, amely New Yorkot sújtaná hasonló módon, addig viszont a jól ismert „terroristákkal nem tárgyalunk" alapfilozófiából indulva a fél sereget az űrben tanyázó, Halálcsillag jellegű támaszpont lezúzására küldi. Itt csatlakozik be a játékos a DARPA nevű szervezet hőseként, Sam bőrébe bújva, aki különleges páncéljának hála Vasember módjára szaggatja darabokra a hatalmas űrbázist.

MIKAMI SINDZSI ZSENIJE

A Resident Evil- és Dino Crisis-sorozatokat megteremtő japán zsenit talán senkinek sem kell bemutatni, elég csak utolsó nagy dobására, a The Evil Withinre gondolni, ám a többnyire horrorban utazó alkotó a Vanquish képében megalkotta a legjobb árkád lövöldék egyikét. Mert bár az űrbázison lezajló, nagyjából öt órán át tartó háború TPS, avagy külső nézetben zajlik le, méghozzá alkalmazva a fedezékrendszeres mechanikát, formailag pedig olyan, mintha egy modern akció/kaland volna, igazából a játéktermi lövöldék 3D-be helyezett örököse, amely leginkább a régi shooterek játékmenetét gondolja tovább.

Elhinni is nehéz, hogy ez a remek játék ennyi év után PC-re is megérkezett, pedig ez a helyzet. Várjuk a Bayonetta 2-t is!

Minden az időzítésen és a reflexeken múlik, illetve a lehetőségek okos használatán, ugyanis a szokásos puffogtatáson túl Sam fémruhája képes az időmanipulálásra, a hosszan tartó becsúszásra, továbbá a testközeli párharcra. Ezek a megmozdulások azonban mind a páncél speciális erőforrását használják, ami ha lemerül, akkor időt kell hagyni a feltöltődésére. Így aztán nem mindegy, hogy mikor és milyen mozdulattal esel neki a sokszor nagy számban támadó, nem is kifejezetten hülye ellenfeleknek, akik egy-egy esetben pillanatok alatt körbe tudják venni a forgatagba keveredő hérosztt.

Ha pedig ez az apró összetevő nem lenne elég, akkor még ott a sajátos fegyverfejlődés, ami fokozatosan javítja a jellemzőket, így egyre erősebbé alakítva a gyilkoló eszközöket, közben alaposan odapörkölve a folyton rakoncátlankodó opponenseknek. A robotok, óriási lépegetők és fura, polipszerű masinák pedig bőven borsot törnek a játékos orra alá, így izgalmas kihívásokat produkálva az egyébként sem unalmas kampány során.

(DIGITÁLIS) POLCRA VELE!

Igen, a Vanquish 2010-ben jelent meg PS3-ra és X360-ra, és ez valamenynyire meg is látszódik rajta, noha a maga idejében szépnek számított, és igazság szerint (főleg a karaktermodellek terén) ma sem csúnya (ráadásul a konzolos 24-28 fps helyett már egy irodai PC-n is simán hozza a 60-at). Egyedül talán a pályák sterilsége vonta magára szigorú tekintetemet már a program kiadásának idejében is, ez pedig azóta sem változott, egy kis élettel meg lehetett volna tölteni az űrbázis különböző területeit.

De hogy bármi probléma lenne azzal, hogy a kampány öt órán át tart? Nos, mint említettem, a Vanquish egy játéktermi jellegű lövölde, csak modern köntösben, és ilyen formán rengetegszer újrajátszható. És bár viszonylag gyorsan a végére érsz, mindig ott lesz a késztetés, hogy az adott feladatot jobban teljesítsd, jobb helyezést érj el a szintek végére, abszolváld a kihívásokat, minél látványosabb módon zúzd le ellenfeleidet. Ez adja meg Mikami játékának a savaborsát, na és persze a hangulata a zenékkel, a látvánnyal és a folyamatos akcióval. Ha ugyanis olyan program kell, amiben vetődésből csúszol tíz métert, közben kilőve az ellenséges gépek fejét, majd belassítva az időt hatalmas monstrumokat intézel el másodpercek alatt, nos, jobbat még ennyi idő után is nehezen találsz.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
PlatinumGames

ÉRTÉKELÉS

A mai napig egy rendkívül élvezetes lövölde, néhány remek ötlettel, erős hangulattal, hihetetlen akciódús játékmenettel, a látványhoz illő zenei aláfestéssel.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 (2,9 GHz) CPU, 4 GB RAM, GeForce 460/ Radeon HD 5670 VGA, 20 GB hely.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

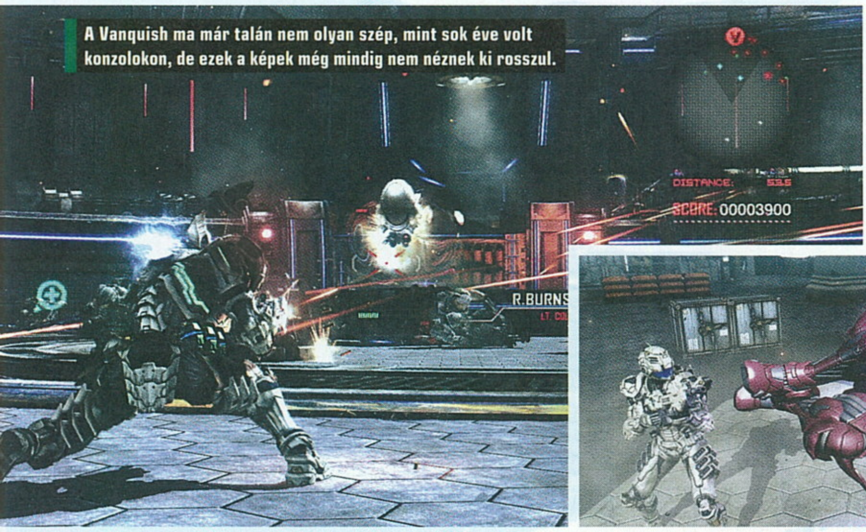
PRO

Nincs egy unalmas pillanata, végig maximális fordulatszámon pörög, minden egyes végigjátszása tud újat mutatni, a speciális képességekkel pedig mindenki a saját szájíze szerint játszhat.

KONTRA

Hiába a többszöri végigjátszás, önmagában azért rövid, emellett ha nem is csúnya, a kor meglátszódik rajta.

80%



A Vanquish ma már talán nem olyan szép, mint sok éve volt konzolokon, de ezek a képek még mindig nem néznek ki rosszul.

FELTÁMAD A REGGELI SZÉL

The Elder Scrolls ONLINE MORROWIND

[ÍRTA **DREAMER**]

2002-BEN A BETHESDA GAME STUDIOS KIADTA A GAMERVILÁG EGYIK LEGMEGHATÁROZÓBB RPG-JÉT, A THE ELDER SCROLLS III: MORROWINDET. 15 ÉVVEL KÉSŐBB A THE ELDER SCROLLS ONLINE LEGÚJABB EXPANZIÓJA VISSZAKALAUZOL MINKET A PROVINCIA SZÍVÉBE, VVARDENFELLBE.

A The Elder Scrolls Online életútja cseppet sem indult zökkenőmentesen. A játék megjelenésének hajnalán tengernyi korláttal találkozhattunk, kezdve a területi értelemben vett határokkal egészen a tartalmat érintő súlyosabb hibákig. Azonban hála a ZeniMax odaadó csapatmunkájának és a közösség támogatásának, a The Elder Scrolls Online (avagy röviden: TESO) egy pozitív értelemben vett pálfordulással rákeveredett a helyes ösvényre.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

A TESO 2014-ben, azaz mintegy három évvel ezelőtt jelent meg. Az alapjátékot első ízben teljesáron kínálták, ami mellé a felhasználóknak havonta ki kellett csengetniük a játékra jogosító 15 dolláros pénzösszeget. Cserébe megkapták egy hibákkal teletűzdelt MMO és egy egyszemélyes kampány hibridjét, melyből éppen a lényeg veszett ki. Az eredeti elképzelések szerint a The Elder Scrolls Online egy MMO köntösbe bújtatott, multiplayer-orientált Elder Scrolls-játéknak készült, ami ideális választásként szolgált volna azoknak, akik anno hiányolták a kooperatív kampányt a Skyrimből. Csakhogy a rideg valóság hamar széttörte az álomképet. A PvP és a csoportos játékra alapuló küldetések kivételével a TESO kicsit sem volt co-op barát. Ha egy társad egy ellenséges frakció képviselője volt, akkor esélyetek sem nyílt a közös játékra, hiszen csakis a saját szövetségeseidet láthattad Tamriel teljes területén, még a rivális frakciók kezdőpontján is. Ráadásul az egyikőtök által már megkezdett questeket sem játszhattátok ki közösen, tehát az MMO-k terén oly divatos „karakterhúzás" is lehetetlenné vált.

Ezek után nem csoda, hogy a TESO egy éven belül buy-to-play státuszba lépett, azaz eltörlésre került a havidíjas rendszer, mindazok, akik birtokolták az alapjátékot, vígan játszhattak kedvük szerint. Az előfizetés lehetősége ennek ellenére megmaradt, csupán opcionálissá tették azt, extra tartalmak jártak érte.

Szerencsére azonban a Tamriel Unlimited névre keresztelt restart nem csupán ennyiben bővítette a játékot. A bejárható régiók egy nagy egésszé váltak, gyakorlatilag korlátok nélkül haladhatunk bármely irányba. A mobok a játékossal együtt fejlődnek, ezért a szintkülönbségtől sem kell tartanunk. Javítottak a felhasználói interfész kinézetén, letisztultabbá és barátságosabbá tették azt. Végre valahára a bandázás is működőképessé vált, bevezették a napi küldetéses rendszert, új karakter-testreszabhatósági opciók kerültek a játékba, létrejött a Champion System, amely lehetővé teszi, hogy a maximális szint elérése után is tudj fejlődni és még sorolhatnánk. Mindez persze nem jöhetett volna létre a közösség visszajelzései és a fejlesztők változtatásra való hajlama nélkül. 2015 óta a TESO úgy működik, mint ahogy azt képzeltük: egy MMO-ba oltott óriási Elder Scrolls-játékként.

ÉS MOST FOLYTATJUK

Mivel a The Elder Scrolls Online a közösségről és annak építéséről szól, ezért a kiemelkedő igényre való tekintettel a készítők az Imperial City, az Orsinium, a Thieves Guild, és a Dark Brotherhood DLC-k után az ötödik extra tartalom keretein belül újra elkalauzolnak bennünket Morrowindbe. Az Elder Scrolls-sorozat eredetileg 2002-ben megjelent harmadik

része mindmáig meghatározó pontként él a szerepjátékosok emlékezetében. Sokaknak ez a játék volt a belépő az RPG-k világába, mások egyesen a legelső gaming élményüket köszönhetik neki. 15 évvel ezelőtti megjelenése óta a program legenda státuszba lépett, és bár nem öregedett szépen, mégis túlzás nélkül állítható, hogy milliók rajonganak érte, nosztalgikus emlékeket ápolva Bal Foyenről, Stonefallsról, Solstheimről vagy a többi ikonikus helyszínről. A hatalmas igény ellenére azonban mindmáig nem készült hivatalos felújított verzió a játékból, mondhatni a most debütáló TESO kiegészítő áll a legközelebb egy remastered verzióhoz.

MELYIK KIADÁST VEGYEM MEG?

Akik szeretnének szert tenni a Morrowindre, azok előtt két lehetőség áll: vagy megvásárolják a digitálisan kapható upgradet, vagy pedig a befizetnek a dobozos változatra, amely egyszerre magában hordozza az alapjátékot és a kiegészítőt is. Ez a két ajánlat egyaránt elérhető PC-n, Xbox One-on és a PlayStation 4-en. Akad egy harmadik opció is, amely egyenesen a gyűjtőket célozza meg. A Morrowind kapott egy egyedi Collector's Editiont, ami szintén hozzáférhető fizikai és digitális változatokban. A gyűjtői kiadás tartalmazza Nayru naplóját, egy dwemer Colossus szobrot, Morrowind térképét, illetve egy a játéhoz készült egyedi fémdobozt.

KÖNYV VAGYOK, OLVASS EL!

Habár a The Elder Scrolls Online: Morrowindet kiegészítőként harangozták be, mégis több mint egyszerű területi és történeti adalék. „Egy új fejezet nyílik a TESO történelmében" – mondják a ZeniMax emberei, és ez részben igaz is. Ám mielőtt belemennénk a részletekbe, kiemelném, hogy a Morrowind egy csakis online vagy boltban megvásárolható termék, szemben a korábbi DLC-kkel, melyek egytől egyig beszerezhetők a TESO Crown Store nevű piacteréről. Sőt cikkünk alanyát az ESO Plus tulajok (a havi előfizetők) sem kapják meg ingyenesen. További részletekért olvassátok el a lenti dobozt.

Na de mégis miért nevezik „fejezetnek" az expanziót „kiegészítő" helyett? Nos, egy hagyományos MMO esetében, mint amilyen az etalonként sokszor feltüntet a World of Warcraft, a kiegészítőbe csomagolt tartalom elsősorban azok számára készül, akik rendelkeznek egy a maximális szintig felhúzott karakterrel, netán rögtön egy Hero Class hőst indítanak, hogy már rutinból szerezzék meg azt a maradék 10 friss szintet. A TESO esetében más a helyzet. Itt az első perctől kezdve, akár egy frissen létrehozott profillal is nekivághatunk a program nyújtotta kalandoknak, a szörnyek ugyanis velünk együtt válnak egyre erősebbé, pont, mint az egyjátékos TES-ekben. Akkor sem kell félnünk, ha a barátainkkal közösen szeretnénk végigjátszani a kiegészítést, és az egy csapatba verődött karakterek között ordas nagy a szintkülönbség. Egy 50-es szintű Dragonknight és egy újonnan kreált Warden alkotta parti is működőképes a TESO világában. A rendszer figyelembe veszi a csapattagok közti szintkülönbséget, és különféle módon segíti őket abban, hogy együttes erővel vihessék végig a Morrowind által kínált fő- és mellékküldetéseket, dungeonöket és így tovább.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
ZeniMax Online Studios

MŰFAJ
MMORPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.06.06.

ÁR
Steamen 40 euró (12 eze Ft), dobozosan 17 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel i3 / AMD 3870, 3 GB RAM, 1 GB VGA, 85 GB HDD, The Elder Scrolls Online alapjáték.

MORROWIND 0.5

Mint ahogy az a bevezetőben már említésre került, Tamriel észak-keleti csücskében, Morrowind provinciában járunk, egészen pontosan Vvardenfell területén, ami voltaképpen a térség közepén található szigetet takarja. A környezet egyszerre lehet ismerős és hathat újnak, mivel a történet a Red Mountainért vívott harcot követően, és mintegy 700 évvel a The Elder Scrolls III-at megelőzően játszódik. A lore ezt az időszakot a Tribunal aranykoraként tartja számon, mely során a három egyszerű halandóból élő istenné vált trió uralkodik a terület felett. Dwemerekből már egy szál sem akad, és minden az Azura által megátkozott Dark Elfek kezére került. Nem dúl háború, nincsenek természeti katasztrófák, minden a legnagyobb rendben folyik, a provincia virágzik. Ezt mi sem mutatja jobban a nyüzsgő piacoknál és a sziget déli részén épülő fővárosnál, Vivec Citynél.

Azt hallottam, hogy az ősi gólemek nem szeretik a villámokat, de látva, hogy ez csak úgy issza az áramot, gondolom, átvertek.

Nem, ez itt nem egy veszedelmes fenevad, hanem egy igazi cukormackó, akit Dreamer könnyedén megszelídített.

Főhősünk ennek megfelelően vakációzási szándékból száll hajóra és veszi az irányt Vvardenfell felé. Azonban az idilli képet megtöri egy prófécia: Azura, az éjszakai égbolt istennője jelet küld a Dark Elfeknek, és felhívja figyelmüket egy rohamosan közeledő veszélyre. A jóslat szerint csakis egy tengerentúli kalandor segíthet a veszedelem elkerülésében – ez lennénk mi, és az a dolgunk, hogy asszisztáljunk Vivecnek. Megérkezve a róla elnevezett városba igencsak levert állapotban találjuk a harcos-költőként ismert Tribunt. Magát Vivecet kezdi elhagyni isteni ereje, percről percre egyre gyengébbé válik, ezért morális segítségnyújtáson kívül másra nem képes. A fenyegetés közelségét azonban ő is érzi, éppen ebből kifolyólag arra kéri a vándort, hogy segítsen annak felszámolásában.

A történetet megelőzően végig kell játszanunk a betanító szekciót, ami új karakter kreálásakor kötelező. A tutorial során a hajónkat rabszolgakereskedők támadják meg, és az a feladatunk, hogy elmeneküljünk az általuk felügyelt szigetről. Az oktatómód alól csak abban az esetben van kibúvónk, ha azt korábban már kijátszottuk az alapjáték elindításakor, egy másik karakterrel – igaz, megjegyzendő, hogy a Morrowind teljesen új tutorial-szekciót kapott, szóval így is, úgy is érdemes nekiesni. A kiegészítő elsődleges küldetésszála nagyjából 30 óra extra tartalmat jelent. A sztori megértéséhez nem szükséges a korábbi The Elder Scrolls-játékok ismerete, hiszen minden fontosabb információt megtudhatunk a dialógusokból. Ennek ellenére akkor a legélvezetesebb a végigjátszás, ha a játékos ismeri az univerzum hátterét, mivel a készítők gondoskodtak róla, hogy ne lógjon ki a lóláb sem a főszál, sem a mellékküldetések esetében.

A mellékmissziók pedig, akárcsak a kampány, kifejezetten jók, főleg, hogy az elsődleges küldetések mellett több hosszú, összeolvadó mellékszál is helyet kapott a játékban. A Dark Elfek fő házai, azaz a nagy családok, mind-mind megkapták a maguk egyedi küldetéssorozatát, valamint a sokak által ismert titkos társaság, a Morag Tong is kiemelkedő helyet kapott a nagy tervben. Nemcsak az elsődleges tartalomban jár nekik kihangsúlyozott szerep, de a készítők megtámogatták őket egy dedikált mellékküldetés-sorozattal is, biztos, ami biztos. Szomorú hír azonban, hogy a játékos nem csatlakozhat a Morag Tong soraihoz, ami egy kihagyott ziccer a ZeniMax részéről. Ejnye, srácok.

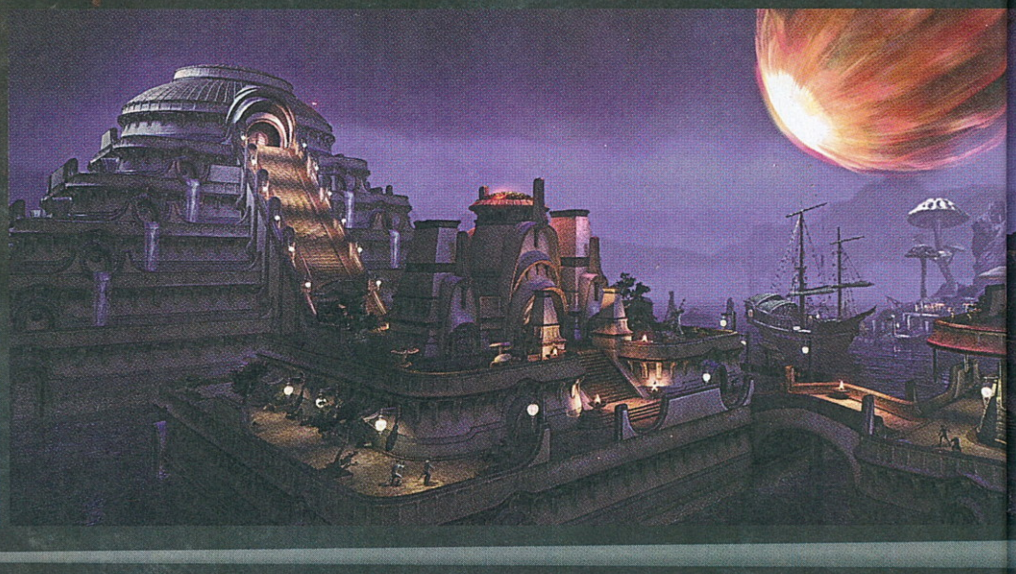
A mellékküldetések legszámottevőbb jellemzője, hogy főként a játékos lelkére próbálnak hatni, érzelmes történetekkel és visszatérő karakterekkel, akikhez hősünk valamilyen szempontból mindenképpen viszonyulni fog. Lehetnek társak, akiket a véletlen hozott össze, ellenségek, akik a sors végett kényszerültek a ring ellentétes sarkaiba, barátok, akik egymáson igyekeznek segíteni, és így tovább. Ezek mellett az érzelemdús szálak mellett persze akadnak olyan missziók is, amelyek a tradicionális MMO útvonalat követik. Tudjátok a „Nem szállítottam le időben az árumat, elvinnéd helyettem a megrendelőnek?" és társai.

ÚJDONSÁGBÓL SOSEM ELÉG

Az expanzió által biztosított térkép jelenleg a játékhoz hozzáadott legnagyobb PvE zóna. (A legkiterjedtebb régió cím Cyrodiilt illeti, ami a TESO PvP zónájaként ismeretes.) Vvardenfell szigetét teljes mértékben körbe lehet sétálni, ez alól egyedül a térség közepén

TIZENÖT ÉV MORROWIND

A The Elder Scrolls sorozat 3. számozott epizódja 2002 májusának első napjaiban jelent meg világszerte. A játék később két expanzióval bővült: elsőként a Tribunal látott napvilágot 2002 szeptemberében, amit a Bloodmoon követett 2003 júniusában. A játékon belüli NPC-k száma és a bejárható területek mérete olyan nagyra sikeredett, hogy a megjelenést követően éveken át nehézkesen futott a legtöbb otthoni számítógépen. Részben ezért sem készült belőle felújított változat, hivatalos remaster helyett egy lelkes csapat próbálkozásának sikerében kell bíznunk, akik évek óta azon fáradoznak, hogy átültessék Morrowindet a Skyrim engine-jére. A project neve: Skywind.



található vulkán kivétel. Tehát akinek vágyálma, hogy megmássza a Red Mountaint, az nem az Elder Scrolls Online-on belül fogja megtenni. A térkép közepén tátongó üres lyuk ellenére a bejárható terület így is mintegy 27 százalékkal nagyobb Craglornál és 20 százalékkal Wrothgarnál. Szerencsére látnivaló is bőséggel akad. A 2002-es Morrowind híres nyüzsgő városairól és változatos tájáról, ami a 2017-es újragondolásban sincs másként. Akadnak benépesített települések, zöldellő tájak, mocsaras területek és vulkanikus, sivatagos mezők. Az építészet és az egyéb részletekre való odafigyelés figyelemreméltó, Vivec palotájának ajtaja például egy egész históriát örökít meg az elfek isteneiről.

Azonban a terület szépsége és nagysága mit sem ér, ha nincs tartalom, amivel telepakolhatnád. A fentebb már kitárgyalt küldetések mellett a kiegészítő további újdonságokkal is szolgál a játékosoknak. Hat új egyéni-leg is teljesíthető dungeon, azaz Delve és két csoportosan végigjátszható ügyneve-zett Public Dungeon növeli a TESO instáinak mennyiségét, valamint World Bossból is akad pár. A móka kedvéért egy friss Trial is bekerült a játékba, ez a Public Dungeonökhöz hasonlóan működik: egy 12 fős társaság küzd meg a túlélésért, éppen ezért csak tapasztaltabb játékosoknak ajánlott, lehetőleg kimaxolt karakterekkel. Illetve elérhetővé vált két új vvardenfelli Homestead, ezeket a Crown Store-on keresztül akkor is megvehetjük, ha nincs birtokunkban az expanzió.

„WE DIDN'T BUILD IT, WE KILLED IT"

A sztorin és a környezeten a ZeniMax fiataljai mellett olyan szakemberek dolgoztak, akik 15 évvel ezelőtt a TES III: Morrowind munkálataiban is segédkeztek, valamint hozzájuk hasonló, tapasztalt játéktervezők is a nevüket adták a projecthez. Hogy megemlítsünk két fontosabb személyt: Lawrence Schick és David Cook, akik anno a TSR Dungeons & Dragons kiadványain is dolgoztak, most a Morrowind kiegészítőhöz adták szakmai tudásukat. A két úr többször is megjelent a Bethesda TESO témájú streamjein. Ilyen volt például az egyik Morrowindet népszerűsítő adás is, amelyben a frakciókat bemutatták be és a terület architektúrájáról, easter eggekről beszéltek.

A Battlegrounds-rendszerhez is érkezik némi adalék. A kiegészítőhöz új térképek dukálnak, melyek között egyaránt akad nyílt területű és klausztrofób kialakítású, szűkös szakasz is. Utóbbit illetően a szomorú hír az, hogy rendszer egyelőre csak köhögve működik. Aki nem ismerné: a Battlegrounds egy csapatalapú kompetitív játékmód, ahol 3 darab 4 fős csapat (4x4x4) küzd meg egymás ellen olyan triviális játékmódokban, mint a King of the Hill vagy a Capture the flag. A probléma elsődleges oka az, hogy a mód már 10-es szinttől elérhető, és ezért a balansz gyakorlatilag önmagától repül ki az ablakon.

A Battlegroundsban eleve kevés a játékos, a köztük lévő szintkülönbséget pedig különféle bónuszokkal próbálja meg orvosolni a rendszer, aminek végeredménye a spektrum két végét érinti: vagy túlságosan nagy boostot kapnak, vagy elenyészően keveset.

Mivel Naryu nevű társad rendszeresen hősként szólít, ezért igen erős Fable áthallása van a játéknak.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

A TESO remek belépőként szolgálhat azoknak, akik irtóznak az MMO-któl és inkább az egyjátékos élményt kedvelik, hiszen a játék ezt a két világot egyesíti. Egy próbát mindenkinek megér.

TALÁLÁS: **92%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO
Egyedül és csapatban is élvezetes. A küldetések felérnek egy egyszemélyes kampány minőségével.

KONTRA
Az MMO-kra jellemző nüánszok továbbra is jelen vannak, és a Battlegrounds sem rendeltetésszerűen működik.

89%

HARCI MEDVE, TÁMADJ!

Végezetül pedig a dungeonök és a World Bossok mellett új kasztot is kaptunk. A Wardent olyan játékosoknak találták ki, akik nem akarják elkötelezni magukat semmi mellett. Lehetsz mágus, harcos, rugó, szanitéc, kisdobos. Sőt az sem baj, ha a builded félresikerül, mivel a skill-fa segítségével bármi megoldható. A kaszt 3 fejlesztési ággal rendelkezik. Az első az Animal Companions, amely segítségével állatokat idézhetsz meg, amik harc közben segítenek téged. A második a Green Balance, amely egy gyógyításra alapuló ág, ez nemcsak a Warden, de az őt körülvevő társai számára is előnyös. A harmadik pedig a Winter's Embrace, ami egy csokor fagy típusú varázslat gyűjteménye. Mindegyik ágról érdemes skilleket válogatni, hiszen a talentumok pazar módon egészítik ki egymást. Habár első ránézésre a Warden azoknak kedvez, akik a Sorcerer kaszttal szeretnek a leginkább játszani, mégis bátran ajánlható azoknak, akik a fegyverek nyers erejében bíznak. Egyes varázslatok inkább afféle kiegészítésként szolgálnak a szemtől szembeni harcban, mintsem teljes jogú bűbájként.

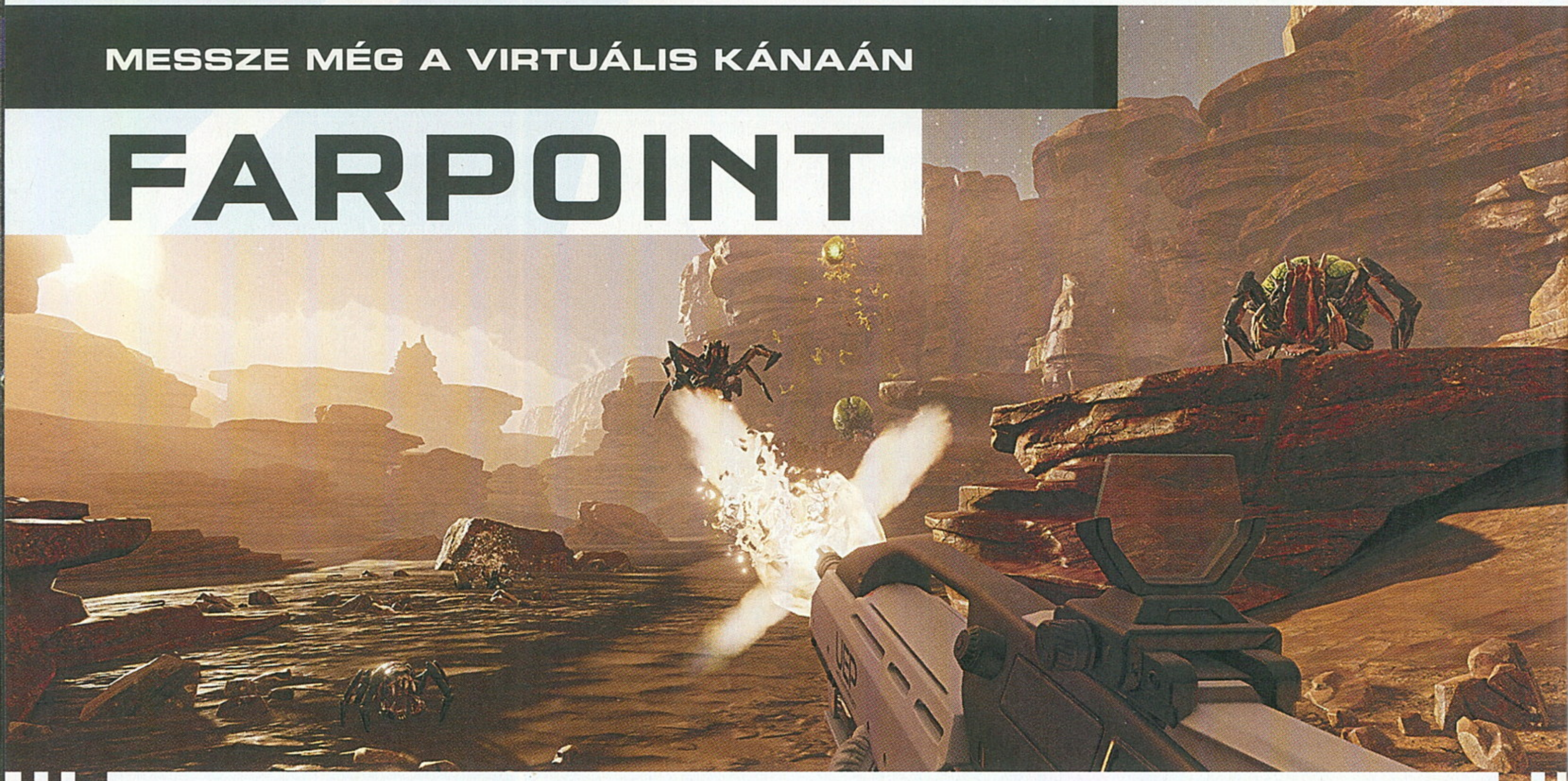
A KERÍTÉS EFFEKTUS

Annak ellenére, hogy az TESO: Morrowind telis-tele van szólóban is roppantul élvezhető tartalmakkal, mégsem merem tisztaszívből ajánlani mindenkinek. Az MMO-k velejárója, hogy akármit csinálsz, mindig lesz valaki, aki belekontárkodik az egyéni élménybe. Ezzel persze semmi baj nincs, hiszen a többi játékos azért van ott, hogy segítse a társait. Azonban egy-egy dungeon végigjátszása során, ha új karakter lép be a térségbe, az ellenfelek felélednek, és ez megannyi bosszúsághoz vezethet. Ha ezzel meg tudsz békélni, akkor megérti beruházni a csomagra, de ha nem, akkor találkozunk majd 15 év múlva.

„Figyejjé má... nincs egykiss apróód? HE?! És figyejjémá... nincsegykiss cigidd? HE?!" – avagy Morrowind tiszta Blaha.

MESSZE MÉG A VIRTUÁLIS KÁNAÁN

FARPOINT



[ÍRTA CHOCHO] **A PSVR talán legvártabb játéka volt a Farpoint című FPS, ami azért készült, hogy megmutassa a világnak, mekkora lehetőségek rejlenek a lövöldék virtuális valósággal történő házasításában. Nos, egy tény: a Farpoint jelentős program lett, de sajnos nem azért, mert elérte a célját.**

Muszáj vagyok egy kis kitérővel kezdenem a tesztet, a Farpointot ugyanis okkal vártam jobban mindennél, amit ez a hónap tartogatott. Igen, komolyan: számomra már a bemutatkozásakor előre került az érdeklődési listán, egyszerűen azért, mert ez volt az a játék, ami a lehető legjobban aknázta ki a Sony virtuális sisakja nyújtotta lehetőségeket. Mert hisz mit csinál a PSVR? Amikor az ember a fejére teszi, egy másik világ nyílik meg előtte, amit a legjobban egy virtuális szereplő bőrébe bújva térképezhet fel. A VR-technológia esetében adja magát az FPS műfaj, mint elsődlegesen megcélzott zsáner, ennek ellenére azonban eddig nem sok olyan programot láttunk, ami ebbe a stílusba sorolódott volna – és ez most nemcsak a PSVR-re, hanem általában az összes virtuális kütyüre értendő.

Ennek persze megvan az oka: a legtöbb felhasználó hányingert kap a gyorsan mozgó VR-től, és most nem átvitt értelemben beszélek, hanem szó szerint, avagy vannak, akik az ölükbe okádnak ezektől a szerkezetektől, mert az emberi agy nem tud mit kezdeni a ténnyel, miszerint valaki egyszerre mozog is, meg nem is. Na ármost, egy FPS esetében a sebes manőverezés alapvetésnek számít, nem nagyon kerülhető el, hacsak nem csinál valaki rail shootert klasszikus lövölde helyett. És lám, utóbbi műfaj köszöni, remekül érzi magát VR-en, holott a játékosok akkor is az FPS-ek eljövetelét várják, hányózacskó-fogyasztás ide-oda.

Tudja ezt a Sony is, nem véletlenül vágtak bele a Farpoint fejlesztésébe – pontosabban nem ők, hanem az általuk megbízott Impulse Gear tagjai, akik a lehetőségekhez képest egy remek shootert hoztak össze. Nem az ő hibájuk, hogy sajnos ez is kevés az üdvösséghez.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Impulse Gear

MŰFAJ
FPS

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.16.

ÁR
18 999 Ft

SISAKOT FEL!

A Farpointot a munkálatok első pillanatától kezdve PSVR-re fejlesztették, a stúdió pedig ismerte a dörgést: bár FPS-ről van szó, a gyors mozgást minimalizálni kell. Ennek megfelelően egy igen archaikus tervezési irányvonalhoz nyúltak: az ellenség szinte minden esetben a játékossal szemből, 12 óráról özönlik, ergo elég ide-oda nézni és célozni, körözni vagy szaladgálni felesleges. A játék elején megérkezünk egy idegen bolygóra, kiszállunk az űrkapszulánkból, felmarkoljuk a fegyvert, és útnak indulunk előre – innentől kezdve szinte mindig egyenes irányban fogunk haladni, szó sincs a Doomhoz vagy Far Cryhoz hasonló, arénaszerű pályafelépítésről.

A figyelmesebb olvasók persze észrevehették, hogy a fenti bekezdésben kétszer is szerepelt a „szinte" szó. Ennek oka, hogy bár a fejlesztők megpróbálták tényleg mindent szemből a játékos elé tolni, azért akadnak kivételek, nevezetesen a főellenfelek, vagy az emberi illetve robot ellenség, akik/amik hajlamosak lassacskán a hátunkba kerülni. Ezt úgy előzhetjük meg, hogy jó messziről, fokozatosan lőjük őket szitává, fedezékből, ahogy a valóságban is tennénk. De ha ez nem jön össze, akkor sincs minden veszve, a beállítások között ugyanis megadhatjuk, mi történjen, ha egész testünkkel szeretnénk irányt váltani. Vagy lassú pislogások közepette fordulunk meg, azaz midig

A Farpointban idegen bogarakat fogunk halomra lőni, mindezt úgy, hogy a fegyvert tényleg a vállunkhoz emeljük.

elsötétül a képernyő, majd egyszer csak egy másik irányba állva csodáljuk a tájat, vagy bátor s botor módon rábökünk a VR-álmot megtestesítő „Smooth" beállításra, hadd szóljon. Ebben az esetben a kontroller analóg karja horizontális mozgást tesz lehetővé, méghozzá 360 fokban. Fel és le a sisakkal nézünk, de amikor mondjuk meg kell fordulnunk, egyszerűen úgy változtatunk pozíciót, mint minden más shooterben – és bár ez elsőre fantasztikus, nekem sajnos maga volt a megvalósult rémálom, mert mindössze 15 perc ide-oda kapkodás után olyan fejfájás és hányinger tört rám, hogy az egész szombatom odalett. Upsz.

NEM A TE HIBÁD

Mármint nem a tiéd, játékosé, de még csak nem is a fejlesztőké, ők tényleg megtettek mindent annak érdekében, hogy a Farpoint a PSVR Szent Grálja legyen. A homok a gépezetben van: sajnos a PSVR, bár szerintem jó kis készülék, egyszerűen túl alacsony felbontású ahhoz, hogy az emberi szem jól reagálja Ebben az esetben a Farpoint fantasztikus játékká válik, az ugyanis tény, hogy a fegyverrel való célzás, a lövöldözés élménye

Nagyon sok lehetőség van a virtuális valóságban, különösen az FPS zsáner számára, csak ehhez még kell pár év fejlődés.

le az általa közvetített gyors akciót. És bár a Farpoint 60 fps-sel megy még a sima PS4-en is, sajnos a szemüveg viselése közben ez nem érződik, valahogy lassúnak, komótosnak hat az egész, amit egy motion blur effekttel próbál elfedni a játék, ezzel még inkább elősegítve a rosszullétet. A megoldás: szigorúan előre nézni, és persze elfelejteni a DualShock4-et, helyette a mellékelt szövegdobozban részletezett Aim Controllerrel kell előre menni és mindenkit szétlőni.

nagyszerűen átjön a sisakban, még úgy is, hogy maga a játéktervezés nevetségesen egyszerű. A kb. 4-5 óra alatt ledarálható kampány rövid ugyan, de bármikor neki lehet állni újra, mert az egész a játéktermi kor automata shootereit idézi, azaz egyszerű, mint a faék, épp ezért viszont vonz bennünket, hogy még egy kicsit lövöldözzünk, és aztán még egy kicsit, meg még egy kicsit. Az egyszemélyes játék mellé egyébként egy kooperatív mód is társul, ha valaki egy baráttal szeretne játszani – nincs is jobb annál, mint amikor két haver otthon, egy VR-sisakkal a fején osztozik a virtuális valóság nyújtotta örömökben (nem, nem fantáziálok, még mindig a játékról beszélek).

Aim Controller pakk

A PlayStation VR-hoz kapható Aim Controller tulajdonképpen a fénypisztoly utódja: egy olyan Move-irányító, amit puskaformájúra alakítottak ki, és amivel remekül lehet rail shootereket játszani. Nem olcsó termékről van szó, cirka 20 ezer forintba kerül, mégis azt mondom, hogy ha tetszik a Farpoint, akkor mindenképp ezzel a kiegészítővel együtt szerezd be. Az egy dolog, hogy a fegyverrel célozva elképesztően jó élmény idegen bogarakra lövöldözni, de az Aim Controllerrel kényelmesebb messziről akciózni, ezáltal a játék okozta rosszullét esélye is drámaian csökken. Egyébként kapható Farpointtal együtt csomagolva is – nem olcsó pakk, tudom jól, de a VR minden platformon drága hobbinak minősül.

KÖRÍTÉSBŐL ELÉGSÉGES

És ha már kampány: a Farpoint kapott sztorit is, eltűnt tudósokat kell megtalálnunk egy idegen szörnyekkel teli bolygón, de a magam részéről annyira érdektelennek találtam az egészet, hogy a hosszú videobetéteket is rendre elnyomkodtam. Díjazom, hogy az Impulse Gear megpróbálta komolyan venni a zsáner modern jellemzőit, így a történetet is, de a PSVR esetében erre tényleg nincs szükség, ráadásul a forgatókönyv olyan banális, hogy pár nappal a tesztelés után már semmire sem emlékszem belőle. Ja, de, arra igen, hogy már az első 5 perces bevezetés idején is csak azon hisztiztem, hogy szép-szép ez az űrben nyílt féreglyuk, de zuhanjunk már le, mert játszani akarok.

Maga a technológiai háttér egyébként rendben van. A grafika nem a legjobb, cserébe PSVR-en sem néz ki rosszul a játék, és bár nagyon kevés színt használ egyszerre a motor (vagy minden barna, vagy minden kék és így tovább), ez is azért van, hogy amennyire lehet, kímélje a szemet az intenzív igénybevétel ellenére. A zene és a hang nem kiemelkedő, bár a szinkronszínészek azért megpróbálnak néha életet lehelni a papírmasé karakterekbe.

LEGYETEK ELNÉZŐK!

Micsoda? Sem a sztori nem jó, sem a hossz nem optimális, és még csak nem is olyan hű, de szép a játék? Mire akkor a magas százalékszám? – kérdezhetitek. A válasz a PSVR nyújtotta lehetőségek kiaknázásában keresendő. A Farpoint messze nem lett tökéletes, és tény, hogy rosszul lettem tőle (a fejfájásos/hányingeres állapot többször is megismétlődött – bocs, de nekem egy FPS-ben igenis muszáj rohangálnom), de mindezek ellenére nagyon fontos program, mert megmutatta, hogy lehetséges FPS-t készíteni VR-re. És nem kell hozzá egymilliós PC meg HTC Vive, elég a Sony „olcsó" sisakja és konzolja.

Ugyanakkor nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy ez még mindig csak beetetés, egy jövőbeli lehetőség érdekes megcsillogtatása, holott a Sony minden bizonnyal azt szeretette volna, ha lesz egy olyan system seller alkotása a PSVR-re, ami házon belül készült (egyelőre csak a Resident Evil 7 mellé merem instant ajánlani a sisakot, azt is csak addig, amíg nem kapható Oculusra). Szóval van még hová fejlődni, de kezdetnek ez sem rossz lépés.

ÉRTÉKELÉS

A PSVR eddigi egyetlen olyan játéka, ami jól reprezentálja a virtuális valóság nyújtotta lehetőségeket. Kár, hogy ennek ellenére könnyen elhányjuk magunkat tőle.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Igazi VR-FPS, méghozzá konzolra, azaz nem kell hozzá félmilliós gamer PC. Emellett a gunplay is több mint élvezetes.

KONTRA
Sajnos könnyen rosszul lehet lenni tőle, pedig a fejlesztők mindent elkövettek annak érdekében, hogy ez ne így legyen.

70%

Az idegen planéta kicsit emlékeztet a Marsra, de annál sokkal veszélyesebb, elvégre élet van rajta, és a lakók ellenségesek.

ÉS MEGINT DÜHBE JÖVÜNK!

INJUSTICE™ 2

[ÍRTA BÖJTI] Az egykori Midwayből kimenekített NetherRealm Ed Boon vezetésével nemcsak a Mortal Kombat-szériának adta vissza az azt megillető hírnevet, hanem még a DC legismertebb szuperhőseit is csatasorba állította. Immáron másodszorra döngölhetjük földbe az új isteneket, akikkel még a vereség is nagyszerű móka.

Bane a női egyenjogúság híveként a nők gerincét is simán kettétöri. Le a szexizmussal!

Azért be kell vallanom, maximális tiszteletem Ed Boonnak, aki már a régi Mortal Kombatokkal is belopta magát a szívembe, amit pedig később a NetherRealm Studiosnál művelt, az egy kisebb sikertörténet. Mert ugye nem elég, hogy a 2011-es Mortal Kombat (vagy Mortal Kombat IX) beékelődött a széria legjobbjai közé (első és második), de ezt még egy nagyszerű folytatással is sikerült megfejelni, sőt a kettő között, 2013-ban a csapat a DC legnagyobb hőseit is egymás ellen fordította egy drámai sztori képében. Nos, a Joker munkálkodásai során bekattant Superman a kampány alatt saját társai közül is volt, akivel végzett, az ámokfutás azonban további következményekkel is járt, amik a most kiadott folytatásban teljesednek ki.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.18.

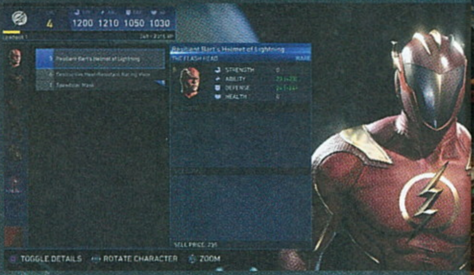
ÁR
Store-ban 21 000 forint, dobozosan megvásárolva 18 000.

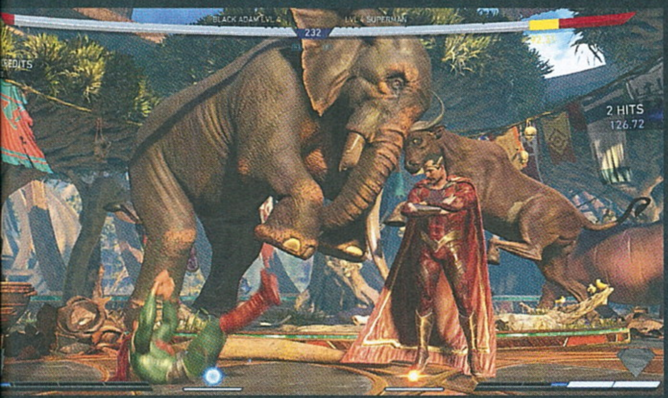
FÖLDÖNKÍVÜLI INVÁZIÓ

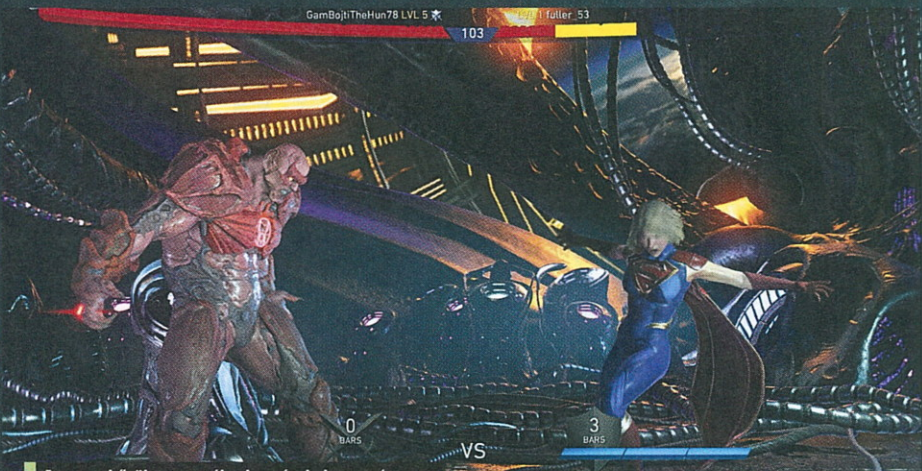
Bár az indítás messzebbre merészkedik, mint a 2013-ban megismert sztori (ami képregényes formában is elérhető), nem véletlen a Superman és Supergirl gyermekkorát megidéző felütés. Hogy miért, az először még nem egyértelmű, elvégre az elpusztuló Kripton képein túl felmerül Superman rémuralmának ideje is, mikor Batmannek az Árnyak Ligájában nevelkedett fiát, Damiant is meg kell reguláznia, miután a folyton lázadó, erőszakos kölyök a szemünk láttára gyilkol le egy börtönben sínylődő rabot. Hiába, no, változtak az idők a régi képregényekhez képest, amikben még Szupi oktatta ki bőregeret az emberi élet értékét illetően, mindenesetre a terhes Lois Lane halála nem tett jót a kriptoni szuperember lelkének. Szóval Superman rács mögé került, Batman igyekszik levadászni a maradék lázadókat, akik Gorilla Grodd társaságában mesterkednek valamiben, ám hamarosan kiderül, hogy valami sokkal nagyobb veszély közelít, mint amit az első epizódban kellett leküzdeni: Brainiac (Agykeselyű) a Föld felé tart, hogy mindent és mindenkit elpusztítson. Márpedig a Kriptonon sem sikerült útját állni (ezért a felvezetés), avagy könyvelhető a halállal és szenvedéssel teli újabb érdekes történeti szál, ami 5-6 órás végigjátszása alatt nem egy kedvelt hős végzetét hozza el.

TARTALMAS VEREKEDŐS

Megszokhattuk, hogy a NetherRealm nem megy a szomszédba némi tartalomért és remek ötletért, az elmúlt hat év (nem beszélve a korábbiakról) során begyűjtött tapasztalat pedig ezúttal is meghozta gyümölcsét. A hagyományos, kétdimenziós, egy-egy elleni bunyók önmagukban már kevesek, és ezt Ed Boon is nagyon jól tudta. Amivel a klasszikus játékmenetet alaposan fel lehet dobni, az a látvány, a játékmódok változatossága, a megszerezhető extrák jelenléte, na és persze a







A szuperhősök megunták a bunyót, helyette táncversennyel próbálnak pontot tenni a konfliktus végére.

harcrendszeren túl az online megmérettetés. Hogy ezekből a NetherRealm mindent hozott, nem annyira meglepő, ám az, hogy mindent sikerült szinte tökéletesen a helyére passzintani, na, az már inkább. Az Injustice 2 ugyanis mindenből a legjobbat és a legtöbbet tartalmazza, aminek hála már az első meccsek alatt fülig beleesik a bunyóra kiéhezett közönség.

Kezdjük azzal, hogy néha ugyan borul az egyensúly (szerencsére ritkán), az esetek kilencven százalékában a kő-papír-olló elve alapján könnyűszerrel legyőzhetjük ellenfeleinket. Mondjuk meg kell hagyni, az a kevés kivételes alkalom sem csoda, elvégre összesen 28 (ha előrendelők vagyunk, netán költöttünk Darkseid karakterére, akkor 29) hős és hősnő került a repertoárba. Ez hatalmas mennyiség, ami bőven nyújt lehetőséget a hibára, mégis, a legtöbb esetben mindenkinek megvan az a gyengéje, amire a szemfüles játékos lecsaphat, amikor kiismerte a ring túloldalán álló harcost. A mozdulatsorok, a kombók és extra támadások adják magukat, egyiket könnyebb behozni, ami a kezdőknek kedvez, a másik pedig komolyabb odafigyelést és tudást igényel – a lényeg azonban az, hogy mindenki egyformán érvényesülhet. Továbbra is van feltölthető csík, amivel letarolhatjuk a fél pályát (sőt ki is szakadunk abból), ami egyébként áttörhető fallal lezárt folytatással is bír, amire aztán átpüfölhetjük szerencsétlen opponensünket.

Mégis, ez még mindig nem volt elég, ahogy a jó sztori, a változatos felhozatal és a kiegyensúlyozott, jól működő multi sem. Egyfelől ott a már emlegetett (2017/02-es PC Guru) gear system, ami a folyamatosan fejlődő karaktereknek nyújt mindenféle testreszabási lehetőséget – a testrészekre aggatható ruhák, a plusz kütyük inkább a külső megjelenésben hoznak végtelenszámú variációt, nem a játékmenetben. Persze, a ritka és epic tárgyak a karakterek statisztikáin is javítanak, sok esetben nem is keveset, ezek azonban általában szinthez kötöttek, nem utolsó sorban az online csatározások során egyszerűen ki lehet kapcsolni a jelenlétüket, nehogy valaki dicstelen győzelemhez jusson. Ennek meg is van az eredménye, az első tíz meccsemből hetet megnyertem, de azért hozzáteném, hogy végtelenül elvetemült arcokkal is találkozni, akik mellett egy gombnyomást nem tudtam sikeresen bevinni. Persze lehet szabadulni, ellentámadni, utolsó pillanatban életerőt visszatölteni, de egy profi pillanatok elveri azokat, akik nincsenek teljesen otthon a műfajban. Még szerencse azonban, hogy ezzel még nem ért véget a játékmódok felhozatala, hiszen saját, háromfős csapatokat is létrehozhatunk, melyek más játékosok MI-irányította triójával csapnak össze (ezt nézhetjük valós időben, irányítási lehetőség nélkül), de ott a Multiverzum is. Utóbbi az Injustice 2 egyik legnagyobb és legjobb opciója különféle alternatív világokkal, eltérő külsejű hősökkel, az általa nyújtott bunyók száma pedig végtelen. Ide bármikor beszabadulhatunk, vannak napi és több napi challenge-ek, a jutalom pedig ezúttal sem marad el. Olyan ez, mint a Mortal Kombat tornyos rendszere, és bizony itt is vannak speciális jellemzők, mint a csak lassan feltöltődő életerő (egy ütésre megáll a töltődés, utána már azzal kell gazdálkodni, ami van), vagy éppen a gombnyomásra behívható Flash, aki besegít a rosszarcú ellenfél legyűrésében.

A szuperhősök konzolos csatáját minden bizonnyal egy még ennél is grandiózusabb PC-s összecsapás követi.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Az egyik legjobb verekedős játék, ami az utóbbi években megjelent, méghozzá bő karakterfelhozatallal és tartalommal, ami már önmagában is ünnepelendő tény.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Rengeteg karakter, nagyszerű képességek, látványos extrák, totális testreszabhatóság, jól működő multiplayer, multiverzum, MI irányította adok-kapok mások harcosaival.

KONTRA

A sok karakternek hála van egy kis zavar az erőben (egyensúly), pályából lehetne több.

92%

MINDEN OTT VAN BENNE

Szinte hihetetlen, de alig tudok fogást találni a játékon, annyira jól sikerült darabról van szó. A kilencven százalékban tökéletesre balanszolt játékmenetet a rengeteg sztár fűszerezi meg, a 29 szereplő egész egyszerűen elképzelhetetlen mennyiségű játékidőt biztosít, ha mindenkit alaposan ki akarunk próbálni, elsajátítanánk képességeiket. Fekete Kanári mondjuk, szinte biztosan azért került a repertoárba, hogy legyen egy igazán kerek popó, amit lehet mutogatni – apropó, a nők végre nem úgy festenek és mozognak, mint a parókát húzott férfiak. Még a pályák száma az, amit kicsit kevésnek éreztem, ezen a téren lehetett volna tovább bővíteni, de ami van, az legalább ötletes (persze bevethető háttérelemekkel), sőt nagyon látványos is. Egy-egy esetben a fények és látványelemek miatt olyan a játékos külcsín, mintha CGI-átvezetőket néznénk, kétdimenziós verekedős programból szebbet jelenleg aligha találhatunk.

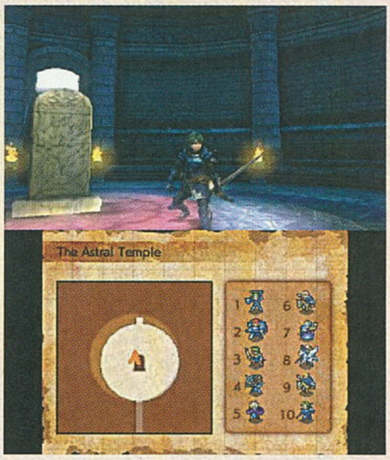
Ami még fájó hiányérzetet szül, az a PC-s változat nemléte, de reméljük, arra sem kell sokat várni, mert a konzolos verziók alapján az Injustice 2 az eddigi egyik legjobb, klasszikus stílusú verekedős produkció. Persze a szerkesztőségben nagyon várjuk a Tekken 7 (ez inkább Chocho asztala) és a Marvel vs. Capcom: Infinite (ez már az enyém) érkezését is, a szuperhősös, steames konverzió is a toplistánkon van, amibe talán a később érkező karakterek is mind belekerülnek, külön fizetési opciók nélkül.

Zöld Íjász meg akarta mutatni Leónidasznak, hogy milyen is az a Tell Vilmos sztori a valóságban, de sajna rosszul sült el a muri.

A HALÁL VÖLGYÉBEN

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

[ÍRTA **WILSON**] Mostohagyerekként felnőni nem éppen a legjobb sors, főleg, ha a testvéreid világraszóló sikereket érnek el. Több mint két évtizedes mellőzés után minden idők egyik legkevésbé ismert Fire Emblem-epizódja azonban kap egy második esélyt!



A kilencvenes évek első fele nemcsak felejthetetlen, úttörő és stílusteremtő játékaival hagyott nyomot a videojátékok egyetemes nagykönyvében, de furcsaságokkal is. Az egyes japán epizódokat nyugaton rendre kihagyó, ezért a számozást egy örök életre megbontó Final Fantasy mellett ki tudná elfelejteni a Zelda-sorozat kisebb mellényúlásait, vagy épp annak a Fire Emblemnek a kacifántos sorsát, amely idén hiába töltötte be 27. életévét, olyan, mintha az első másfél évtizede meg sem történt volna, annyira későn tudott világszerte sikeressé válni. Erről többen is tehetnek, és ha ujjal kell mutogatni, sokan szeretnek azon Gaiden irányába mutatni, amely 1992-ben, második epizódként nem hagyományos folytatást hozott, hanem nagyon rosszul fogadott újításokat, egy kis időre eltérítve a csak sokkal később magára találó sorozatot. A Gaiden azonban most ismét bizonyíthat: megérkezett a teljes értékű remake.

NYEREGBE!

Az Echoes története egy hagyományos viszályt fest le a Fire Emblem univerzumában: két királyság hadakozásából az egyik vesztesen kerül ki, miután uralkodóját meggyilkolják, a birodalom kulcsát pedig átadják az ellenségnek. A nép egy része a váltást nem tűri ölbe tett kézzel, inkább ellenálló hadsereget szervez – ebbe csöppen bele Alm, egy poros kis falu gyámoltalan, tapasztalatlan kardforgatója, és gyerekkori barátja, a papnőként funkcionáló Celica. Bár útjuk a világ két távoli szegletében veszi kezdetét, a szálak természetesen idővel összefutnak, és mondani sem kell, hogy sok titok és váratlan fordulat szegélyezi a páros kalandját.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Intelligent Systems

ÉRTÉKELÉS

A Fire Emblem Echoes pazar remake: Fire Emblem-játékként tényleg más, mint társai, de pontosan ezért is annyira lebilincselő és szerethető.

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Kiváló tálalás, jó dungeonök, teljes szinkron, igazi Fire Emblem-hangulat.

KONTRA

Vállalhatatlan árú szezonbérlet, brutális nehezedés a kampány felétől.

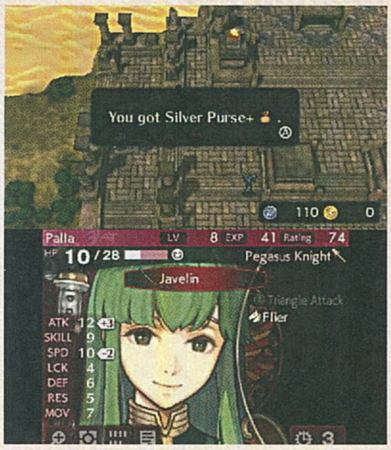
80%

Sok meglepetést az Echoes története sajnos nem tartogat, az alsóhangon 20-25 órás kampány azonban mégis elképesztően hangulatosan tálalja a viszályt, méghozzá két okból is. Egyrészt mert megörökölte a modern 3DS-es epizódok csodálatos, 3D-s tálalását (a harcokat tekintve), másrészt a sorozat történetében először minden párbeszéd teljes szinkront kapott. Bár japán játék lévén a castingolás messze nem sikerült tökéletesen, de a végeredmény egyáltalán nem borzasztó, különösen, mert a hangokhoz remekül megrajzolt karakterábrákat is sikerült csatolni. A tálalásra való fókuszálás már csak azért is bizonyulhatott fontosnak, mert az Echoesban még a településeket is meg lehet látogatni, és az ott élő helyieket megismerni, egyfajta point and click kalandjáték módjára.

CSATÁBA!

Az Echoesnak ez persze csak egy aprócska szelete, hiszen Fire Emblem-játékról lévén szó ez továbbra is egy masszívan hardcore taktikai szerepjáték, ahol minden a csatatéren dől el. Harcból kifogyhatatlan mennyiségű akad, a világtérkép hatalmas, teli falvakkal, városokkal, erődökkel, barlangokkal és dungeonökkel. Utóbbiakat még 3D-ben is be lehet járni, úgy, mint egy hagyományos RPG-ben. Persze ha megjelenik egy ellenfél, automatikusan aktiválódik a felülnézetes, 2D-s csatatérkép.

Az összecsapások most is körökre osztva zajlanak, méghozzá temérdek fő részvételével, azonban a formula nem



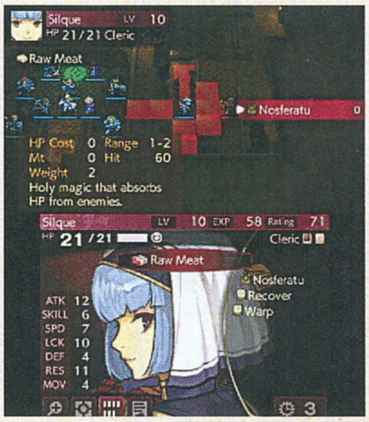
teljesen egyezik az elmúlt tíz év Fire Emblemjeivel. Nem kell például a fegyverek amortizációjával számolni (az egész egyszerűen nincs), és a hagyományos FE-féle kő-papír-olló metodika is hiányzik, itt inkább a statisztikák és a képességek számítanak, és nem a felszerelés. Ez azonban így önmagában félrevezető lehet, az Echoes ugyanis ettől nem lett könnyebb, sőt pontosan annyi kihívás van benne, mint korábban, főleg, hogy a kampány felétől valamiért teljesen irreálisan megnehezednek a csaták, borzalmasan unalmas grindelésre kényszerítve a továbbhaladás érdekében.

Újabb remek játék a Nintendo kézikonzoljára. Csak az a fránya season pass ne tenné tönkre mindezt!

Nincs azonban minden veszve, időnként a legutolsó három lejátszott kört is vissza lehet tekerni, adva egy kis esélyt a rosszul meghozott taktikai döntések visszavonására. Sőt a csaták megnyeréséhez bőven elég az ellenfelek levadászása is, nem kell elfoglalni stratégiai fontosságú pontokat. Ezek azonban olyan kompromisszumok, amik egyáltalán nincsenek hátrányára a játékélménynek.

Fogást igazából csak a kampányon túl lehet rajta találni, a kiadással párhuzamosan ugyanis megjelent egy szezonbérlet is, ami többe kerül, mint maga az alapjáték (!), de alapvetően csak térképeket és dungeonöket csap a kínálathoz, és egy izgalmasnak tűnő prológust.

Megér-e ez ennyi pénzt? Nem feltétlen: az Echoes nem ér fel elődei nagyságához, de nem is akkora feketebárány, hogy ki kelljen tagadni az sRPG műfajának királyi házából.



VISSZA A PARADICSOMBA

LocoRoco Remastered

[ÍRTA **BATE**] *Egyáltalán nem vagyok a mindenféle újrakiadások híve, azonban vannak olyan esetek, mikor kifejezetten örülök, ha egy régi, vagy az eredeti platformján csak keveseket megmozgató program újabb esélyt kap. Most egy több mint tízéves kedvencem tért vissza és varázsolt el újra.*

Habár a játékok újrakiadása (akár pár év után is) olyan trend, amivel rengeteg kiadó és fejlesztő szeret visszaélni, azért bőven tudok példákat mondani, mikor kifejezetten örültem, hogy egy-egy cím platformot váltott, esetleg némiráncfelvarrást kapott. Ilyen volt a PlayStation Vitá-s temetőből a PlayStation 4-re átráncigált Gravity Rush (ami folytatást is kapott), a Sony legutóbbi kézikonzolján szintén nem túl sikeres Assassin's Creed: Liberation HD, vagy az előző számunkban tesztelt, eredetileg csak Wii U-ra elérhető LEGO City Undercover. Legújabb kedvencem, a LocoRoco Remastered ugyan nem fér bele ebbe a kalickába, hiszen 2006-os megjelenésekor a PlayStation Portable még a csúcson volt, és Japan Studios munkáját is vitték, mint a cukrot, de ennek már 11 éve, ráadásul a PSP-met is évekkel ezelőtt eladtam, szóval igencsak felcsillant a szemem, mikor kiderült, hogy PlayStation 4-re érkezik egy remastered változat.

ÚJRA EGYÜTT ÉNEKELÜNK

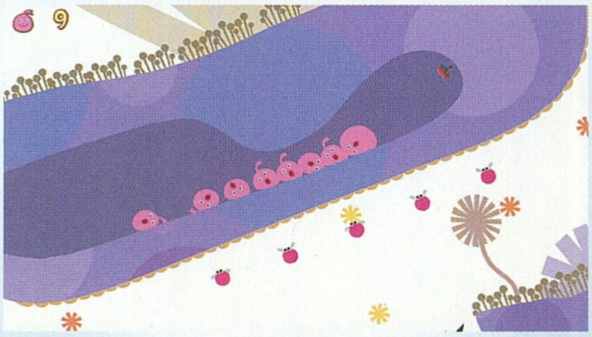
Azok számára, akik esetleg sosem hallottak a LocoRocóról, gyorsan elárulom azt is, hogy miért volt a májusom egyik fénypontja, hogy ismét elmerülhettem ebben a színes-szagos japán őrületben. Túlzás nélkül állítom, hogy a Japan Studios munkája az elmúlt két évtized egyik legjobb és legbűbájosabb platformjátéka, amiben egy olya furcsa (gőzgombócra hasonlító) sárga lényt kell irányítani, aki összesen öt dologra képes: balra gurulni, jobbra gurulni, növényeket enni, apró darabokra hullani, majd újra összeállni. Ez elsőre nem tűnik valami hatalmas durranásnak, de a japán fejlesztők olyan játékmenetet kanyarítottak ebből a faék egyszerűségű ötletből, hogy azt öröm nézni és játszani.

Néha egy remaster játéknak is van létjogosultsága, pláne ha ilyen remek mókáról van szó. Kár, hogy tényleges újításra nem futotta.

A MAXIMÁLIS MINIMUM

Be kell vallanom, hogy az újrakiadás ténye annyira izgalomba hozott, hogy még az sem törte le a kedvemet, hogy a kiadásért felelős Sony (illetve általánosságban a fejlesztői csapat) valójában nem nagyon erőltette meg magát tizenegy év után, valószínűleg azért, mert pontosan tudta, hogy a hozzám hasonló hülyék így is gondolkodás nélkül le fognak csapni a játékra. De, hogy értsétek miről is beszélek, elárulom, hogy a 2017-es LocoRocóval tényleg nem történt más, mint az, hogy a felbontást megnövelték annyira, hogy még egy 4K-s képernyőn is jól mutasson, továbbá az irányítást átszabták DualShock 4-re. És ennyi. De ez engem tényleg nem zavart, az egyetlen fekete pontot azért utalom ki a japánoknak, mert arra sem voltak képesek, hogy újra nekiessenek az átvezető videóknak. A játék minőségét ez ugyan semmilyen szempontból nem befolyásolja, de az én szépérzékemnek igencsak jól esett volna, ha a pályák egyszerűségében is varázslatos minősége mellett nem szúrják és égetik ki a szememet a nagy képernyőn kifejezetten rondán festő, alacsony felbontású videókkal.

PSP-n a konzol döntögetésével lehetett a gombócunkat irányítani, PS4-en az L1 és R1 gombokkal tudjuk ugyanezt megtenni, útközben pedig megeszünk minden virágot (ettől megnövünk), ugrálunk, jól irányzott pattogással kiiktatjuk az otthonunkat fenyegető ellenfeleket, drabális méretben falakat törünk át, ha pedig szűk folyosóhoz vagy kis lyukakhoz érünk, akkor millió darabra esve folytatjuk utunkat, hogy aztán újra egyetlen hatalmas masszává



ADATOK

KIADÓ
SIEE

FEJLESZTŐ
Japan Studios

ÉRTÉKELÉS

Jó újra elmerülni az egyszerűségében is nagyszerű japán őrület pályáiban, és gömböceinkkel együtt dúdolni az eszement dallamokat.

TALÁLÁS:	**90%**
TARTALOM:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

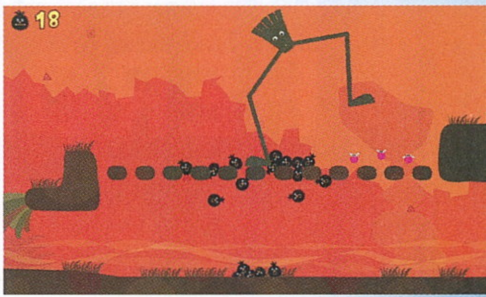
PRO

A játékmenet még mindig működik és a grafika is jól fest a hatalmas képernyőn.

KONTRA

Nulla újdonság vagy extra tartalom, az átvezetők pedig alacsony felbontásban maradtak.

89%



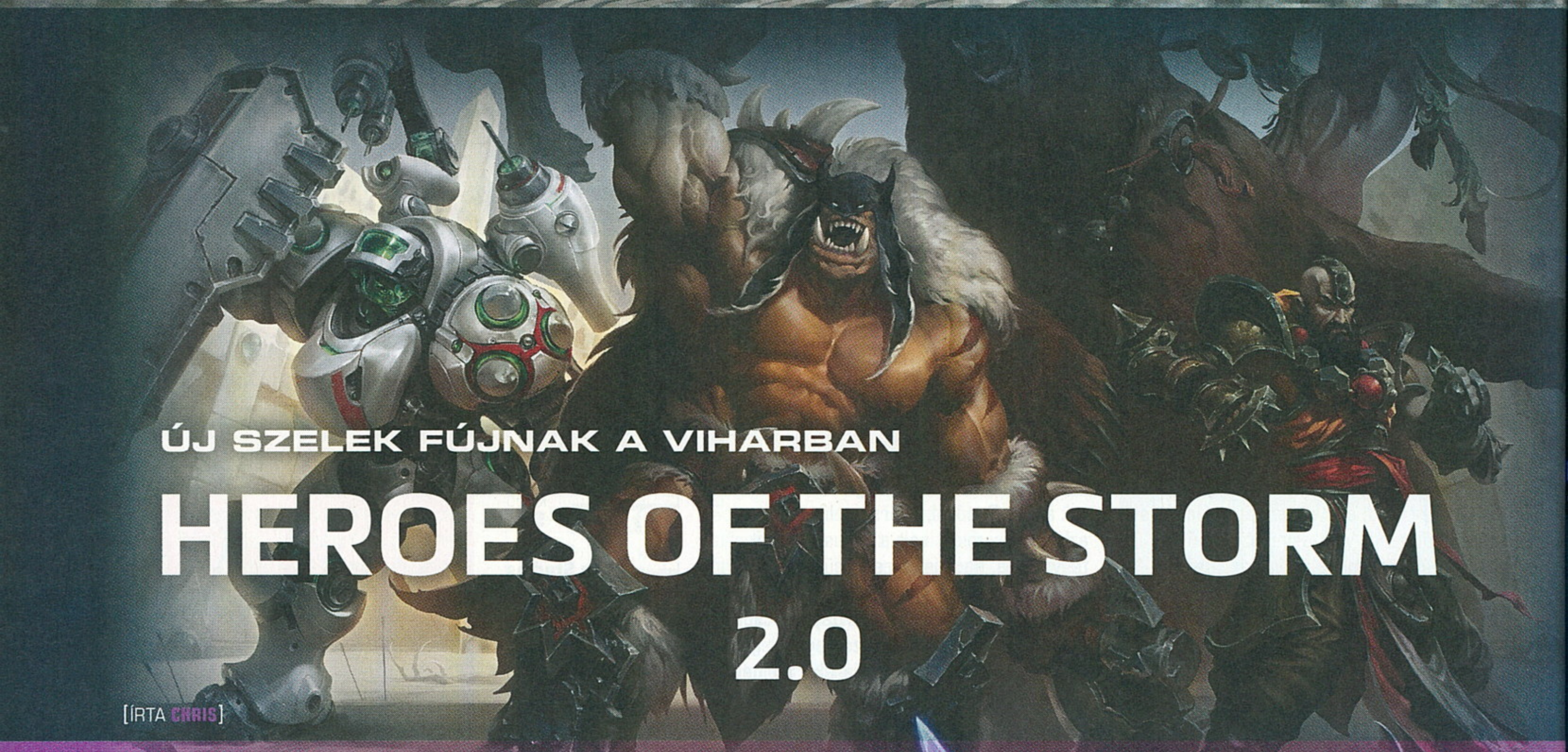
gyúrjuk magunkat. Mindez a hihetetlenül jól megtervezett pályáknak hála rengeteg szinten keresztül sem unalmas, a rejtett helyekről megmentendő Mui Mui lényeknek és az általuk begyűjthető extra cuccoknak köszönhetően pedig sokszor még újra is játsszuk a már teljesített szakaszokat.

MESÉS KÖRÍTÉS

A grafika az egyszerűsége ellenére is csodásan fest, a zene pedig továbbra is hipnotikus, ráadásul én rendszeresen apró gombócokra robbantottam a lényemet, hogy halljam, ahogy az apróságok kórusban énekelnek a teljesen értelmetlen, de mégis hihetetlenül édes blabla nyelvükön.

A játékban vannak még közepesen idegesítő minijátékok, illetve egy külön menüben építhetünk kuckót a pályán begyűjtött cuccokból, egyedül azt nem tudom, hogy a mozgásérzékelős irányítást miért nem ültették át az ilyen funkcióval is rendelkező PS4 kontrollerre. A LocoRoco persze ennek hiányában is simán élvezhető, de a régi emlékek okán a fejlesztők azért adhattak volna egy esélyt ennek a megoldásnak is.

A program egyébként nagyjából 4600 forintért szerezhető be a PlayStation Store-ból, és ennyit simán meg is ér, a játékkal most ismerkedőknek pedig annyit szeretnék üzenni, hogy a cuki külső ne tévessze meg őket, a LocoRoco tele van kihívással, és az összes pálya 100%-os teljesítése csak a legnagyobbak kiváltsága.



ÚJ SZELEK FÚJNAK A VIHARBAN

HEROES OF THE STORM 2.0

[ÍRTA CHRIS]

Közel egyéves bétatesztet követően 2015. június 2-án megjelent a Heroes of the Storm, amellyel a Blizzard betört a MOBA-piacra. A megjelenése óta eltelt két év viszonylag csendben telt, most viszont itt a 2.0-s verzió, amely újdonságaival ismét felhívja magára a figyelmet.

A League of Legends és a Dota 2 uralta piacra a Blizzard 2014 elején igyekezett betörni saját készítésű arénajátékával, amelynek nem sok jövőt jósoltunk volna, ha nem a Blizzardról lenne szó. Ez a cég ugyanis folyton folyvást aranynyá változtatja azt, amihez hozzányúl, legyen szó akár MMORPG-ről, kártyajátékról, stratégiáról vagy multis FPS-ről. Szóval, hiába láttuk az elmúlt 10 évben MOBA-k tucatjait bedarálódni, a Heroes of the Stormról (HotS) szentül hittük, hogy sikeres lesz.

MOBÁK FÖLDJÉN

Nagyjából így is történt, legalábbis nagyon úgy tűnt, ugyanis a HotS pillanatok alatt felforgatta az egész piacot. Olyan játékélményt nyújtott, ami merőben más volt, mint az óriásoké. Először is a játékmenetet sokkal gyorsabbra vették a készítők, mint amit a hagyományos MOBA-k esetében már megszokhattunk. A máshol 40-60 perces mérkőzések itt legfeljebb 15-20 percig tartottak, aminek köszönhetően a kocajátékosok is nagyobb elánnal vetették bele magukat a mobázásba. Ezenkívül a készítők nem féltek hozzányúlni magához az arénához sem, ami sok másik játék esetében fixnek mondható – hasonlóan a futballpályákhoz.

Nos, a HotS-ban nem annyira. Olyannyira nem, hogy jelenleg közel 10 „pálya” található a játékban, melyek közül mindig véletlenszerűen kapják a játékosok a lábuk alá valót. Ezek az arénák nemcsak elrendezésükben, hanem szabályrendszerüket tekintve is egyediek. A legtöbb térképen ugyanis nem csupán a szokásos tornyok és védőépületek támadása vagy megvédése a játékosok feladata, hanem olyan egyéb eseményekre is oda kell figyelniük, mint például az időközönként megjelenő templomok elfoglalása. Aztán ott van az erdők mélyén lakó semleges lények magunk mellé állítása, a két szinten zajló játékmenet, és még sorolhatnánk. De sajnos mindez épp csak annyira volt elég a MOBA-piacon, hogy a Heroes of the Stormra is felfigyeljenek a játékosok. A LoL és a Dota 2 még mindig a két legnépszerűbb arénajátéknak számít, a HotS a tavalyi évben mindössze a teljes piac 7%-át uralta, szemben a 14%-os Dota 2-vel, és a brutálisan teljesítő League of Legendsszel (66%). Ha csak picivel is, de úgy tűnik, hogy 2016-ban még a Smite is népszerűbb MOBA volt, mint a Heroes of the Storm.

AZ IDÁIG MEGTETT ÚT

Ettől függetlenül persze a Blizzardnak nincs oka panaszra, különösen azért sem, mert a HotS nagyon szépen kinőtte magát az elmúlt hónapok, pontosabban évek során. A kezdeti különleges ötleteket, amelyek induláskor helyet kaptak a játékban, további izgalmas érdekességekkel igyekeztek felülmúlni. A megjelenés óta folyamatosan csiszolódott a játékmenet, hol

ADATOK

KIADÓ
Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MEGJELENÉS ÉVE
2015

MŰFAJ
MOBA

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A patch érkezésével az addig elért eredményeinket ládákká konvertálta a játék, aminek köszönhetően dúskáltunk az ajándékokban.

80%

Ha kíváncsi vagy a 2015-ben megjelent alapjáték részletes tesztjére, az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható rövidített linket.

TESZT

https://tinyurl.com/lwhcua5

kisebb-nagyobb ráncfelvarrásokon esett át egy-egy hős, hol pedig teljesen újraalkották egyes bajnokokat, az alapoktól építve újra képességeiket. Folyamatosan érkeztek az új pályák is, vagy ahogy itt nevezik ezeket, Battlegroundok, melyek esetében érdekesség, hogy mindig csak közel 7-8 aktív a játékban, akár hónapokra is jegelhetnek egy-egy csatateret a készítők azért, hogy helyet adjanak az újaknak a rotációban.

De a legnagyobb fejlődés kétségkívül a hősfelhozatalban mutatkozott meg. Még jól emlékszem azokra az időkre, amikor közel 20 karakterrel játszhattunk a Diablo, a Starcraft és a Warcraft univerzumaiból, ma már viszont 66 hős közül választhatunk a csatába indulás előtt. Az olyan hagyományos hősök, mint Diablo, Arthas, Thrall vagy Tassadar mellé befutott például Rexxar, aki medvéjével tör utat magának. De kaptunk olyan különleges szereplőket is, mint Cho'gall, aki egy kétfejű óriás, és egyszerre két játékos irányíthatja. Ezenfelül érkeztek még a játékba egészen érdekes, jópofa hősök is, mint amilyen a Starcraft-univerzum Protoss építője, a Probe. Illetve a 2016-ban megjelent Blizzard-játék, az Overwatch szereplői is elkezdték felbukkanni a HotS-ban, kezdve Tracertől egészen a nemrégiben debütált D.Váig. Ez utóbbi hősök esetében külön érdekesség, hogy képességeik majdhogynem teljesen megegyeznek az Overwatchban létezőkkel, még a billentyűkiosztás is ugyanaz, mint ott. Emellett kaptunk rangsorolt játékmódot, ligát, küldetéseket, új skineket és egy rakás apróbb újdonságot is, s ezeknek köszönhetően szépen lassan úgy érezhettük, hogy a HotS kezdi felvenni a versenyt a nagyokkal. De sajnos ez az érzés továbbra is csak illúzió volt. A Heroes of the Storm egészen mostanáig, azaz a 2.0-s verzió megjelenéséig folyamatosan vesztett népszerűségéből, amin az új verzió remélhetőleg változtatni fog.

A 2.0-s verziónak sikerült visszacsábítania minket a Heroes of the Stormba. Hogy mi kellett ehhez? Hát persze, hogy loot.

KETTŐPONTNULLA

A Heroes of the Storm 2.0 jól bevált módszerekkel igyekszik javítani a játék népszerűségén, ezek egy részét az Overwatchból, a többit pedig a konkurenciától vette át a Blizzard. Az első és talán legfontosabb változás, hogy a játékosok fejlődési rendszere teljesen átalakult. Nullázták az eddig elért profilszinteket, az elért eredményeinket pedig átsorolták egy újfajta szintrendszerbe. Ez nagyon hasonlóan működik, mint az eredeti szintezés, azzal a hatalmas különbséggel, hogy ennek már nincs korlátja (előzőleg 40-es szinten csúcsült minden maximális szintű játékos). Szintlépéseinket pedig ezúttal már jutalmazza a játék úgynevezett loot ládákkal, amik már ismerősek lehetnek az Overwatch játékosai számára. Minden profil-szintlépéskor ugyanis kapunk egy nyitható ládát, melyben négy véletlenszerű tárgy lehet, kezdve a hagyományos skinektől (ezek is lehetnek Rare, Epic, vagy Legendary ritkaságúak) egészen a hátasokig. Emellett a hősök szintlépése után is kapunk új ládikákat, sőt, ha a karaktereket 10-es vagy 20-as szintre felhúzzuk, egy direkt hozzájuk tartozó láda lesz a jutalmunk.

Megjelentek az olyan extrák is a játékban, mint a bemondók, az emotikonok, a festések (Helló, Counter-Strike!) és a zászlók is, amelyek a Diablo 3-ból derenghetnek egyeseknek. Ezenkívül úgynevezett shardokat is szerezhetünk a ládákból, illetve a duplikált tárgyaink bezúzásából, melyek egyfajta valutaként üzemelnek a Heroes of the Stormban. Ezeket aztán egyedi skinekre vagy hátasokra költhetjük, de persze a ritkább skinek nagyon költséges mulatságnak számítanak. Ezzel a rendszerrel pedig a játék voltaképpen elérte azt, hogy szinte minden mérkőzés után az ölünkbe pottyanhat valami csecse-becse, legyen szó akár egy látványos skinről, egy hátasról vagy szerencsés esetben akár egy új hősről. A Heroes of the Storm a 2.0-s verziója tehát tökéletesre csiszolta a már meglévő játékot. A készítők egyébként egy heti küldetéssorozatot is indítottak a 2.0 megjelenése napján, melynek teljesítésével más Blizzard játékokban is jutalmat kaphatunk.

A kérdés már csak az, hogy vajon mindez elég lesz-e ahhoz, hogy nagyobb figyelmet kapjon a HotS? A Dota 2 és a League of Legends ugyanis nem ül a babérjain. Mindkét játékba folyamatosan ömlenek az újdonságok, a verseny (vagy a háború) továbbra is zajlik a játékosok kegyeiért.

ÉRTÉKELÉS

A 2.0-s Heroes of the Stormnak sikerült újra visszaédesgetnie magához, amit kétségtelenül az új loot-rendszernek köszönhet. Ha hihetünk a visszajelzéseknek, úgy tűnik, hozzám hasonlóan sokan visszatértek még.

PRO

A rengeteg láda, amivel folyamatosan jutalmaz a játék, újra addiktívvá varázsolta a játékot.

KONTRA

Még mindig sokat tölt, még mindig nincs voice chat, a Quick Game pedig teljesen random pakolja a kasztokat a meccsekbe.

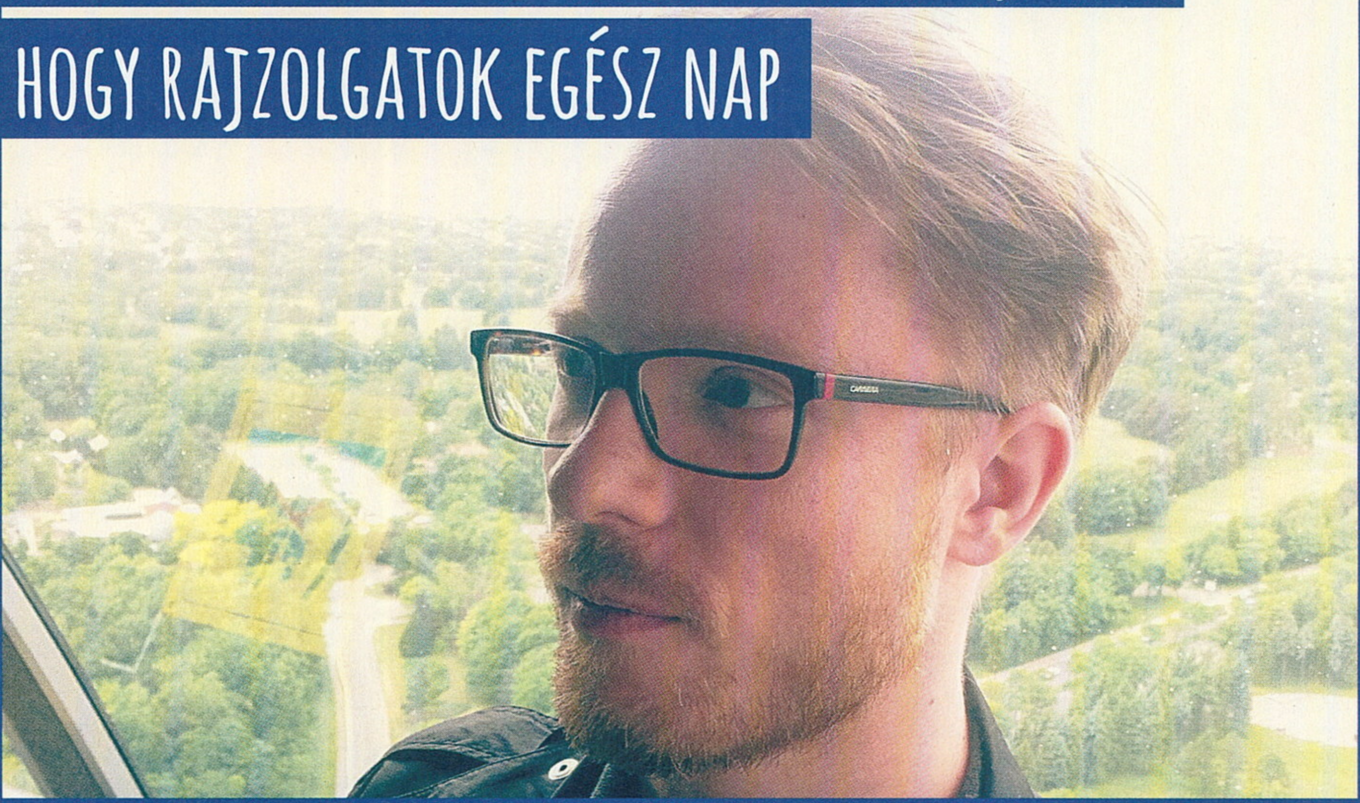
89%

A játékmenet továbbra is pörgös és látványos, csak ritkább esetben tart egy mérkőzés 25 percnél tovább.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
https://tinyurl.com/kd7xhmg

Nem éppen annyiból áll a munkám, hogy rajzolgatok egész nap



[Írta **Lor**] Mit csinál egy vezető látványtervező a játékfejlesztésben, és miként lehet kitűnni a többiek közül? Kozma Dáviddal beszélgettünk, aki a világ egyik legismertebb, mobiljátékokat fejlesztő cégénél dolgozik, a Gameloft budapesti stúdiójában. Munka mellett a közösségépítést sem hanyagolja, meetupokat szervez játékfejlesztőknek.

Dávid nevével először akkor találkoztam, mikor pár éve a magyar Zadbox Entertainment (a Quern készítői) előadásán vettem részt egy pesti meetupon, és csatlakoztam a Budapest Game Developer's Meetup (BPGD) Facebook-csoportba. A budapesti srácnak több ötlete is van arra, mitől lehetne jobb a magyar játékfejlesztés, és ebből kiveszi a részét: meetupokat és előadásokat szervez jelenlegi és jövőbeli fejlesztőknek. A hétköznapokban vezető concept artistként dolgozik a Gameloftnál, előtte pedig a Nemesys Gamesnél is megfordult. Hamar megtetszettek színes és ötletes munkái, ő maga is bevallotta beszélgetésünk során: rajong azokért a játékokért és rajzfilmekért, amik szellemesek, kreatívak és humorosak. És bár a nagy cégek 3D-be fektetnek, a 2D-s grafikát a mobiljátékok és az indie szcéna továbbra is életben tartja.

Jelenleg Lead Concept Artistként (vezető látványtervező) dolgozol a Gameloftnál. Pontosan mit takar ez a pozíció?

A Gameloftnál eddig töltött másfél év alatt sokat változott a szerepem. A kezdetektől fogva kettős feladatom volt: továbbfejleszteni a kolozsvári art directorunktól származó eredeti látványterveket, és kapcsolatot tartani vele, miközben kitalálom a fontosabb alkotórészek (például a karakterek) alapvető kinézetét, és meghatározzuk a közös stíluselemeket. Másrészt fel kellett osztani, hogy melyik grafikus mit csináljon, és a teljes munkafolyamaton keresztül javításokat kérni, majd biztosítani a kész látványterv minőségét. (Azt hozzá kell tennem, hogy ebbe én is menet közben tanultam bele, úgyhogy utóbbihoz szükség volt a 3D-s csapat türelmére is. Köszi srácok!)

Később élesedett a különbség a két feladatom között: az art direkciót egy idő után egyedül kezeltem, így más munkafolyamatokba is jobban bele kellett folynom. Megalapoztam a UI (kezelőfelület) irányvonalát, ikonokat, gombokat terveztem, és visszajelzéseket kellett adnom a 3D-részlegről kijövő végső assetekre is. Ez a másik oldalt, a task-management feladataimat tovább nehezítette (hiszen alig maradt rájuk időm), de ebben szerencsére segítettek a producereim, és részben levették a vállamról a ki-mit csináljon kérdését.

Hogyan sikerült a Gamelofthoz kerülnöd? Hol dolgoztál ezelőtt?

Az első komoly munkám filmes utómunkákhoz kapcsolódik, éveken át a Cube Effects nevű cégnél dolgoztam kompozitorként. Aztán egy rövid prágai kitérő után 2011-ben a budapesti Nemesys Gameshez kerültem, ez volt az első állásom kimondottan a játékfejlesztésben. Náluk három évet töltöttem, majd úgy döntöttem, szabadúszóként folytatom. Ez addig tartott, míg a már Gameloftnál dolgozó régi kollegáim és az akkori HR-esük meg nem győztek, hogy menjek hozzájuk dolgozni. Természetesen végigmentem a felvételi procedúrán, és a korábban már emlegetett, több stúdiót is felügyelő art direktorunk mondta ki rám az áment.

BUDAPEST GAME DEVELOPER'S MEETUP:
A FACEBOOKON ELÉRHETŐ CSOPORTHOZ TÖBB DOLOG MIATT IS ÉRDEMES CSATLAKOZNI A JÁTÉKFEJLESZTŐKNEK, ILLETVE A WANNA-BE JÁTÉKFEJLESZTŐKNEK. NEMCSAK ISMERKEDNI ÉS KÉRDEZNI LEHET, DE ITT ÉRTESÜLHETTEK A JÖVŐBELI SZAKMAI MEETUPOKRÓL, TALÁLKOZÓKRÓL, ELŐADÁSOKRÓL, ÉS SOKSZOR FUTHATTOK BELE ÁLLÁSHIRDETÉSEKBE IS.

Milyen háttérrel érkeztél a szakmába? A grafikai végzettség szerinted mennyire befolyásolja a lehetőségeket a boldogulásban?
Rajztanár szakot végeztem, és a gimnázium mellett még rajzszakkörbe is jártam. Azt hiszem, nehéz ennél átlagosabb tanulmányokat említeni. De szerintem önmagában a végzettségünk soha nem számított, sem az én, sem a most Budapesten nagy sikereket elérő akkori iskolatársaim esetében.
A közös érdeklődési kör által nagyobb hatással voltunk egymásra, mint a tanulmányaink. Ez egyébként a feltevésem a legjobb iskolákkal kapcsolatban is. A diákok egymás stílusát fejlesztik az információk megosztásával és a baráti versennyel. Ha egy művészeti iskola jó valamire, akkor erre biztosan.
A lehetőségeimet soha nem befolyásolta különösebben, hogy hol végeztem, bár ez éppenséggel lehet negatív is, legfeljebb nem tudok róla. Nem voltam Erasmuson például, és nem kerültem olyan nemzetközi programok közelébe sem, amik esetleg egy MOME-n tanuló diák előtt nyitottak.

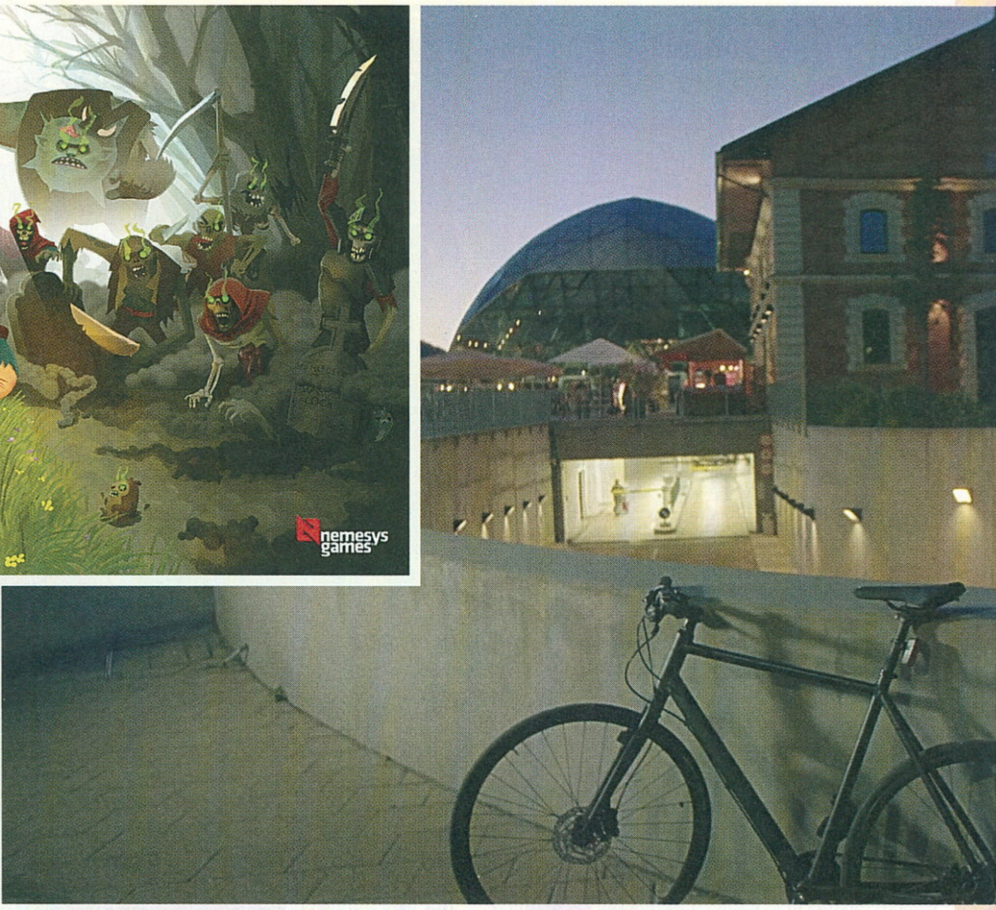
Két évig dolgoztál szabadúszó illusztrátorként is. Ez alapján hogyan látod: Magyarországon meg lehet élni szabadúszóként?
Persze, meg lehet. De nem mindegy, hogyan. Törekedni kell a nemzetközi ügyfelek megszerzésére, mert ha csak Magyarországra dolgozol, akkor nem lesz annyi pénzed, és/vagy erős művészi kompromisszumokat kell hoznod. Lehet úgy is fogalmazni, hogy van a jól fizető, a jó feladat, a jó ügyféllel és ebből itthon kettőt lehet választani. De sokszor valójában csak egyet, és az sem valószínű, hogy a jól fizető lesz. Nekem szerencsém volt, és itthonról is beesett 1-2 olyan munka, ahol mindegyiket kipipálhattam, de tényleg nem ez az általános.

Hogyan telik egy átlagos napod?
Reggel mindig van egy rövid közös meeting a vezető beosztásban lévőknek, előtte-utána igyekszem megtudni, hogy ki hogy áll a feladatával, aztán ha szerencsém van, belevethetem magam a saját munkáimba. Az utóbbi időben egyre olajozottabban működik a gépezet, de ha nincs szerencsém, akkor gyakran szaladgálok össze-vissza a különböző részlegek közt, hogy megoldjak egy problémát, vagy csak ellenőrizzek valamit, és kért (vagy kéretlen) tanácsokat osztogassak. Persze leginkább a problémák jönnek az én asztalomhoz. Az mindennapos.

Tudsz arról kicsit mesélni, hogy a concept artistok miként működnek együtt a többi részleggel, a 3D-sekkel, a programozókkal? Hogyan lesz egy karaktertervből a kijelzőn megelevenedő figura?
Ez meglehetősen lineáris folyamat, és ez így van jól... Káosz van, amíg nem alakul ki egy gyártási lánc. Kis noszogatásra a dizájnerek adnak egy leírást a referenciákkal, hogy milyen karaktert vagy épületet kell rajzolnunk legközelebb, azt a konceptesek – lehetőleg időben – elkészítik. Erre rajtam kívül a dizájn- és a 3D lead is rápillant, mielőtt modellezni kezdenék. Az ő kérdéseik ilyesmik: ezt akartuk kapni, illetve meg tudjuk-e építeni majd a limitációinkon belül.

Végül a mindig munkára kész, vidám 3D-őrs ráugrik a tervekre és nagyon gyorsan elkészíti a végső produktumot. Ha kérdésük van még a koncepttel kapcsolatban (mert valami érthetetlent, lehetetlent rajzoltunk), vagy meg akarnak győződni róla, hogy úgy képzeltük-e el, ahogy ők megcsinálták, akkor még megkérdeznek egyszer-egyszer, de az art direkciós kontroll itt véget is ér.

A karaktereket csak én rajzolom, annyival volt több feladat, hogy sokat gyúrtuk a 3D-figurákat, míg úgy néztek ki térben, és úgy mozogtak, ahogy megálmodtam őket. Viszont ami kijön a 3D oldalról az a programozóknak már csak egy darab adat, és az a szerencsés, ha nem kell róla beszélni semmit. Azt nem szeretik.



Mit kell tudnod a Gameloftról?

A francia alapítású Gameloft napjaink vezető mobiljátékos kiadója, világszerte már 20 stúdióval, köztük Budapesten is. Michel Guillemot (a Ubisoft társalapítója) alapította meg a kilencvenes évek végén, aki hamar felfedezte, hogy a mobiltelefon hamarosan a videojátékok terén is meghatározó platformmá válik. Portfóliójuk rendkívül sokszínű: egyaránt készítenek verseny-, logikai, akció- és árkádjátékokat. Mára már több mint 6000 játékfejlesztőnek adnak munkát. Idei januári adatok szerint a Gameloft a világ vezető mobiljáték-kiadója az App Store és Google Play letöltéseit nézve, naponta három millióan töltik le játékaikat világszerte. Legismertebb címeik az Asphalt- és a NOVA-sorozat, a Dungeon Hunter, az Order&Chaos Online. De ők készítették az Assassin's Creed: Altair's Chroicles, a Brothers in Arms 3: Son of War, az Iron Man 2-3 és a The Amazing Spider-Man, Littlest Pet Shop, valamint a Despicable Me: Minion Rush mobiljátékokat is.

Milyen eszközökkel, programokkal dolgozol?
Mindenki Intuos Pro digitális táblákon dolgozik nálunk. Szoftverek terén az alap az Adobe szentháromság: Photoshop, Illustrator, Animate (korábban Flash). Ezekben oldom meg a feladataim nagy részét. De rengeteget rajzolok Clip Studio Paintben is, a játékunk összes karakter konceptje abban készült, annyival kényelmesebb és jobb benne a vonalrajz. Végül kisebb 3D-feladatokra és hobbiszinten a Blendert használom, ami az én céljaimnak tökéletesen megfelel.

Milyen tévhitek gyakoriak a munkáddal kapcsolatban?
Jó kérdés. Mondjuk a „te csak rajzolgatsz egész nap" nem igazán fedi le a munkakörömet. 10 percnél hosszabb meetingeken persze végig, de az köztudottan segíti a koncentrációt! *(nevet)*

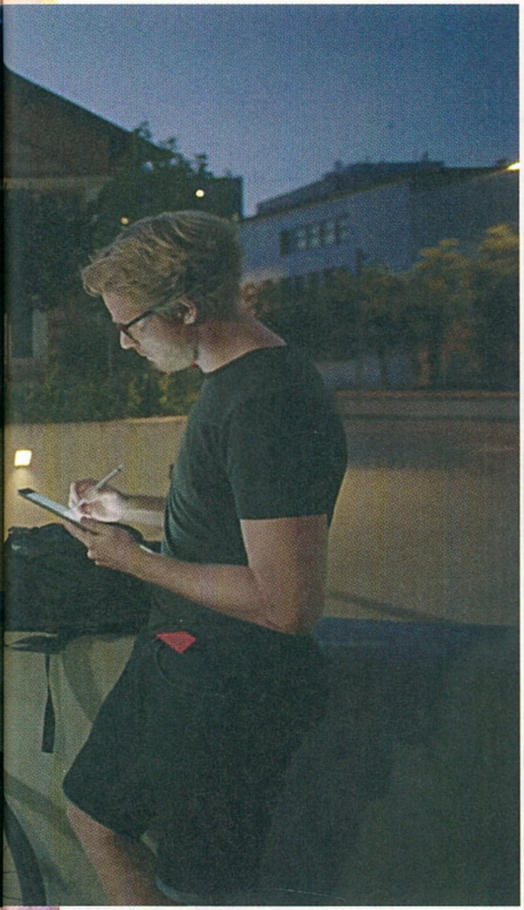
Mely játékokon dolgoztál eddig, ezek közül mi volt a kedvenc projekted?
Mivel relatíve későn érkeztem a szakmába, emiatt még nincs mögöttem túl sok megvalósult projekt. A Nemesysnél a két legnagyobb játék, amin dolgoztam, az Ignite és a Fortix 2 volt. Illetve két kisebb, de érdekes „work-for-hire" játék készült ott a Vodafone-nak.

Függetlenként elkészítettük a Sky Tourist című mobiljátékot, ami mindenképp a kedvencem, hiszen ezt már viszont az utolsó pixelig én rajzoltam, és jó kritikákat is kapott a kinézetére. Szabadúszóként azért sok játékba szállítottam grafikát, de azok kis feladatok, nem listázom őket sajátomként.

Elárulhatod, hogy min dolgozol most?
Szerencsére igen. Nemrég jött ki City Mania című városépítős játékunk. Keressétek a különféle appstore-okban! Ez egy, a mobilos Sim Cityhez hasonló free-to-play játék, amit bájosabb grafikával és sok-sok karakterrel igyekeztünk érdekesebbé tenni. Ez egyébként a legnagyobb projekt, amin eddig dolgoztam. Mondhatnánk, hogy ez csak egy mobiljáték, de rengeteg tartalom van benne. Jelenleg pedig gőzerővel készülünk az első és már a második update-re is.

A Gameloftnak rengeteg stúdiója van világszerte. Hogyan oszlik el a munka a különböző stúdiók közt, mennyire fogja szorosan a gyeplőt az anyacég? Mint említetted, az art direktorotok egyszerre több stúdió munkáját felügyeli.
A kapcsolat magában a játékok fejlesztésében minimális. De természetesen léteznek különböző divíziók, amik nem budapestiek, hanem közösek a Gameloftön belül: ilyenek például a hang, a jogi vagy a QA részleg. És mivel Közép-Európában a romániai Gameloft a legnagyobb, ők adták a stúdióvezetőnket, és több más kollégánk is onnan érkezett. A kolozsvári art direktorunk (Kovács István) speciális eset ilyen szempontból, az ő személyében nagyon bíznak a francia főhadiszálláson. De lassan egy éve már ő is bízik annyira a csapatban, hogy szinte semennyire nem szól bele a budapesti folyamatokba.

Manapság már úgy tűnik, minden a 3D körül forog. Hogyan látod a 2D jövőjét a játékok világában?
Szerintem a dolgok a helyükön vannak ilyen szempontból. A nagy cégek valóban csak 3D-játékokba fektetnek, de ez nem jelenti azt, hogy nincs piaca a 2D vagy 2D-szerű játékoknak. Mobilon és az indie szcénában vígan élnek tovább.



Milyen játékokkal játszol szívesen szabadidődben, honnan inspirálódsz? Melyik játék volt rád a legnagyobb hatással?
Az egyedi stílus, világ és humor inspirál. Indie játékok: a Hyper Light Driftertől a Devolver Digital majdnem minden játékán keresztül a The Witnessig, az infantilis akció-kalandjátékok Tim Schafertől, a Deathspanken át a Zeldákig. És persze rajzfilmek a One Piece-től az Adventure Time-on át a Samurai Jackig (mire kijön ez az interjú, már tudjuk majd a végét is...).

Számomra van ezekben valami közös: a világaik végtelen aprólékossággal és tapintható szeretettel vannak megtervezve. A belső összefüggéseiken, elmés megoldásaikon vagy elámulsz, vagy sírva nevetsz. Szóval minden, ami „szellemes", azt valószínűleg szeretni fogom. Ez inspirál. Ilyet vagy ilyeneket szeretnék létrehozni én is, mert mást szerintem nem érdemes.

Mit tanácsolnál azoknak, akik concept artistként szeretnének elhelyezkedni a játékfejlesztésben, hogyan lehet kitűnni?
Egyediség, projektekben való gondolkozás és tudatos önképzés. Mindhármat kitűnően példázza egyik kedvencem, Sergi Brosa. Egyedi, mert precíz vonalas rajzaival eltért az éppen aktuális trendektől, és a modellezők imádják, mert könnyen érthetőek a tervei. Projektekben gondolkozik – arról jegyezte meg a világ, hogy „ő az a srác, azokkal a Mad Max-szerű, szexi posztapokaliptikus karakterekkel".

Végül tudatosan képzi magát, mert rájött, hogy a valóságnál nincs jobb ihlető: éles szemmel figyeli a legőrültebb divattrendeket, hogy legyen mit átemelnie a saját terveibe. Folyamatosan tanul a ruhákról, hogy hitelesen tudja ábrázolni minden részletüket.

Mi volt a legjobb tanács, amit mástól kaptál a karriered során?
Minden barátomtól ugyanaz: rakd össze rendesen a portfóliódat! Még mindig nem fogadtam meg, de az az én bajom. Attól még teljesen igazuk van. *(nevet)*

Mit szeretsz leginkább a munkádban? Mi az, amiért úgy gondolod a nap végén: ezt megéri csinálni?
Mindig azt, ha minden klappol. Ha a dizájnban is van szerepem, akkor lehetőleg minden legyen logikus, a világ legyen koherens, a grafikai stílus pedig legyen következetesen végigvezetve és támogassa a mondanivalót. Most pedig, hogy nagyobb csapatban dolgozom, nincs annál nagyobb öröm, mint mikor olajozott a gépezet. Mindig közösen dolgozunk egy-egy feladaton, és ha mindenki a legjobb tudását adja bele és a karmester is jól végzi a dolgát, akkor az eredmény magáért beszél. Mikor először ezt éreztem, három napig másról sem tudtam beszélni, és újra meg újra megköszöntem azoknak, akik részt vettek benne. Nekem ezért az érzésért éri meg.

Mi lenne az álomprojekted, melyik játékon dolgoznál szívesen?
A Double Fine és a Capybara Games a két kedvenc cégem, akiknek szinte bármelyik játékába beszállnék, de ha saját tervet kell mondanom, akkor nagyon szívesen csinálnék egy ritmikus platformert Techno Vikings címmel, ahol a heavy metálos északról kiűzetett maroknyi viking helyi népzenei sample-öket zsákmányolva végigrave-eli egész Európát, majd minden hadjárat végén bakelitpajzsra emelik a főnököt, hogy végül egy ordenárét partizzanak.

Mit kell tudni a Budapest Game Developers Meetupról? Miért vágtál ebbe bele, és milyen meetupokat várhatunk a jövőben?
A BPGD-t Zach Zebrowski, amerikai származású kollégámmal és barátommal indítottuk 2014 tavaszán. Az ok a különféle problémák felismerése volt a szakmában: széthúzás, félelem az ötletek megosztására, bizalmatlanság, ismeretlenség és a többi. Szerettünk volna egy platformot, ahol legalább a pesti játékfejlesztők időről időre összejönnek, megismerik egymást, megmutatják, milyen kis dédelgetett projekten dolgoznak épp, és – legnagyobb örömünkre – akár új csoportokat formálnak.

Emellett az ismeretátadás és egy pozitív kultúra terjesztése is a célunk: amikor csak tudunk, hívunk előadót, lehetőleg külföldről. Sokat beszélünk arról, miért érdemes konferenciákra járni és igyekszünk ismeretségünkön keresztül kedvezményeket is biztosítani ezekre a tagjainknak. A jövőben folytatni szeretnénk az eddigieket, illetve még inkább visszahoznánk a korábbi lendületet – az előadások szervezését mostanában sajnos eléggé blokkolta a City Mania megjelenése.

Hogyan látod a magyar játékfejlesztés helyzetét? Mit és hogyan javítanál rajta?
Szerintem a meetupokon túl is szükség van egy hivatalos szakmai szervezetre, ami képviselheti a hazai fejlesztőket. Ennek a tető alá hozásán már igencsak rajta vagyunk egy ideje. Egyébként több tudatosabb, friss fejjel gondolkozó fejlesztőcsapatot szeretnék látni, akik mernek kísérletezni és magas minőségben ki is vitelezik őrült terveiket.

Jó lenne látni még több nagy külföldi céget is, akik stúdiót alapítanának itt (Everywhere Games ftw!) és jó lenne egy felsőoktatási intézmény, ami átfogó szakmai képzést tud nyújtani, mint az SZFE a filmeseknek. De közelről figyelve az elmúlt évek történéseit egyelőre ez utóbbi a legnagyobb álom.

Köszönjük az interjút!

CSERNOBILI KÖRTÚRA

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF CHERNOBYL

[ÍRTA JOHNBART] **Immár 11 éve, hogy a második katasztrófa létrehozta a felfoghatatlan csernobili Zónát, a képződményekre és mesés kincsekre vadászó sztalkerek száma pedig azóta is nő. A Call of Chernobyl modnak hála pedig végre mi is közéjük tartozhatunk.**

Idén a Guru 25. születésnapja mellett a S.T.A.L.K.E.R. (innentől Stalker) évtizedes jubileuma miatt is van mit ünnepelni, szorgos olvasóink viszont talán meglepve böngészik eme oldalakat, a GSC 2007-es csodájáról, illetve az annak eredeti koncepciója előtt tisztelgő Lost Alpha (innentől LA) modról ugyanis már megemlékeztünk idén márciusban. Az újabb csernobili kiruccanás apropóját ezúttal is egy lelkes garázsfejlesztés adja, a LA-hoz hasonlóan ugyanis a Call of Chernobyl (innentől CoC) is a Stalker-modding nehézsúlyú, ambiciózus ékköve. Azonban míg az LA – egy fantasztikus múltidézőként – a sorozat gyökerei előtt tiszteleg, addig a CoC a széria jövőjének potenciális záloga; egy projekt, amely képes lehet életben tartani a GSC teremtette világot egy esetleges (na jó, valószínűleg soha el nem készülő) második rész eljöveteléig...

ZÓNA, HATÁROK NÉLKÜL

Mindez a két mod homlokegyenest eltérő tervezési filozófiájából fakad, ami viszont elsőre nem olyan szembetűnő, az alapok ugyanis meglepően hasonlóak. A CoC szintén egy önállóan futtatható mod, amely a múltba tekintő LA-hoz hasonlóan hatalmas Zónával büszkélkedhet: a TeamEPIC modja mindhárom hivatalos Stalker-epizód, azaz a Shadow of Chernobyl, a Clear Sky és a Call of Pripyat pályáit tartalmazza, azok mellé viszont a kész játékokból végül kivágott terepeket, valamint egy egyedi térképet (a beszédes nevű „Kamiontemető") is hozzácsapták. Ennek eredménye egy 32 pályából álló Zóna lett, a hivatalos tartalmon alapuló terület pedig elevenebb, mint valaha. Az LA-hoz hasonlóan a CoC is tartalmazza az összes, a hivatalos játékokból kivágott mutánst, az óriási terepek bejárását segítő vezethető járműveket, és persze a Call of Pripyat fegyver- és felszereléstuning rendszerét is.

MONOLIT LESZEL, S KATONA...

...vagy képződményeket kergető bandita, a CoC igazi ereje ugyanis mégsem a fentiekben rejlik (bár már azok is felettébb kellemesen hangzanak), hanem sokkal inkább abban, hogy az óriási sci-fi horror területet a mod megkötések nélkül dobja a kalandvágyó sztalkerek elé. A CoC ugyanis az LA hangsúlyos főszálával szemben egy teljes szabadságot nyújtó sandbox mod, amelyben saját szájízünk szerint járhatjuk be a hivatalos trilógia pályáiból összeforrasztott Zónát.

Ennek alapját a mod egyszerű karaktergenerátora képezi, amellyel avatarunk és nevünk testreszabása mellett az erősíteni (vagy gyengíteni?) kívánt frakciót is kiválaszthatjuk, a magányos farkasok mellett így akár banditák, tudósok, katonák, zsoldosok, Duty és Freedom talpasok vagy épp Clear Sky és Monolit fanatikusok is lehetünk. Bár a frakcióválasztás minimálisan kihat a kezdő felszerelésünkre, a döntés inkább a választható starthelyünk, valamint a többi frakcióval való viszonyunk okán jelentős. Lonerként pl. a legtöbb csoport megtűr minket, míg agymosott monolitosként lőhetünk mindenkire, aki mozog, elvégre mi sem számíthatunk másoktól bájcsevejre.

Karakterünk beállítása és a kezdőpont kiválasztása után pedig feltárul előttünk a Zóna, és mehetünk, ahova kedvünk tartja. Bár a modban van egy „Story Mode"-nak becézett módozat, az igazából csak a terület adott sorrendben történő bejárására szolgál, hangsúlyos főszál tehát nincs a csomagban – Csernobil hívása egyértelműen a freeplay élményre fókuszál, olyannyira, hogy azt három különböző játékmód is támogatja. A Survival bepipálásával a DayZ Ukrajnába költözik, ekkor ugyanis az NPC-k zömét zombikra cseréli a mod; az Ironman mód esetén karakterünk halálával törlődnek azok mentései is; a talán legötletesebb Azazel módban ugyanakkor aktuális karakterünk halála után egy másik, a Zónában kalandozó NPC bőrébe bújva folytathatjuk a felfedezést.

A SZÁD ÍZE SZERINT

A CoC tehát már a játékmenet alapjainál is elég széles mozgásteret ad a kalandvágyó sztalkereknek, a játékélmény testreszabhatósága azonban itt még nem ér véget, kis túlzással élve ugyanis a Zóna minden elemét beállíthatjuk a szájízünknek megfelelően. Az időjárás pl. pályánként szabályozható, de csúszkán definiálható a kitörések és pszi-viharok gyakorisága, azok NPC-kre gyakorolt hatása, illetve az éjszakai fényviszonyok is (úgymint az éjszakai fényerő és a holdciklusok hossza). Nem rejtegeti viszont a CoC a mesterséges intelligenciát sem: az NPC-k és szörnyek száma/gyakorisága is külön csúszkán szabályozható. Beállíthatjuk azt is, hogy az A-Life rendszer milyen távolságban rakhat le tőlünk mutánsokat. A baráti NPC-k ugyanakkor immár nem csak integetnek (és kötszert kérnek), ha

ADATOK

FEJLESZTŐ
TeamEPIC

MŰFAJ
mod

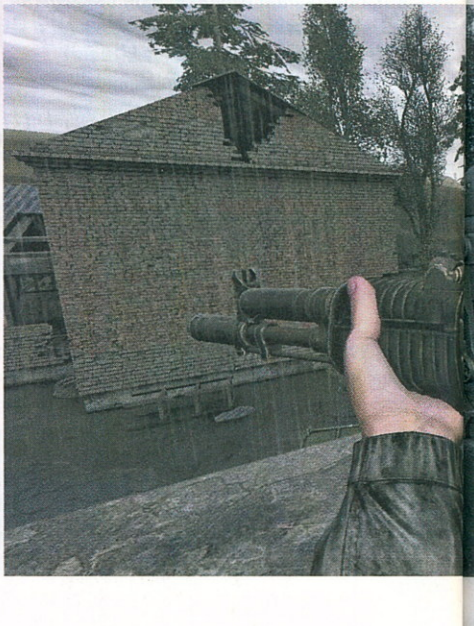
INFO

MEGJELENÉS
2016.12.24.

LETÖLTÉS:
http://www.moddb.com/mods/call-of-chernobyl/downloads

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E7400, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 9800 GTX VGA, 10 GB HDD, telepített STALKER: Call of Pripyat.

A lápvidéken ma különösen szép a naplemente, szóval lehet, megússzuk kitörés nélkül a mai napot.



Kötelező felszerelés

Mint a cikkben is említettem, a TeamEPIC a CoC-t a minőségi STALKER-addonok keretének szánja, változatosabb tartalmat így akkor kaphatunk a csomagtól, ha az alapjáték mellett pár minőségi addont is rátelepítünk. Jómagam a következőket ajánlom beszerzésre:

Fegyvercsomagok:

Az Arsenal Overhaul (goo.gl/FQXizr), az STCoP Weapon Pack (goo.gl/BIl6le), vagy az Original Weapon Reneval (goo.gl/Eb37bK) addonok telepítésével ütősebb darabokra cserélhetjük az alapjáték (valljuk be, megmosolyogtató) flintáit. Figyelem, a három pakkból egyszerre csak egyet lehet telepíteni!

Toska HD Models

(goo.gl/atpNtT): Ha már a fegyvereket lecseréltük, ne maradjanak a régiek a karaktermodellek sem! A Toska modellcsomag az NPC-k cirka 90%-át nagyobb poligonszámú, kidolgozottabb modellekre cseréli – a maradék 10% pedig részletesebb textúrákat kap.

DoctorX's Questlines

(goo.gl/I5JWqq): Telepítésével a CoC kidolgozottabb sztorimódot kap, és mindegyik frakciónak lesz egy kijátszható történetfolyama. Emellett további mellékfeladatokkal is feldobja a Zónát.

Dan's Monster Mod

(goo.gl/OnXNx2): Átállítja a szörnyek életerejét és tulajdonságait, a mutánsok így háklisabbak a golyókra, a zombi sztalkerek viszont gyorsabbak, és csak a fejlövéstől dőlnek ki.

Living Zone

(goo.gl/gEbFjS): A csomag telepítésével az NPC-sztalkerek önálló kalandokra indulnak, gyakrabban kerülnek összetűzésbe az ellenséges frakciókkal, és megpróbálják a jól védhető helyeket elfoglalni.

meglátnak minket: kérésünkre akár csatlakozhatnak is hozzánk, hogy csoportban vegyük nyakunkba a Zónát. Végezetül, a CoC érdekes, de szabadon be- és kikapcsolható játékelemekben sem szűkölködik. Az Artifact Degradation opció bekapcsolásával például az övre szerelt képződmények hatása idővel gyengül és megszűnik, ami folyamatos leletvadászatra készteti a játékosokat (cserébe viszont kezdetben mindegyik kavics nagyobb bónuszokat ad). A realizmust erősítheti ugyanakkor a felszerelések kitolt javítási/tuningolási ideje: ha ezt az opciót engedélyezzük, akkor a fegyverünk és felszerelésünk fejlesztése-javítása nem csettintésre elkészülő meló, hanem ki kell várnunk azt a (valós időben) kb. 5-10 percet, amíg elszöszöl vele a megbízott szaki – ebben az esetben a tuning alatt érdemes szunyókálni egyet (mármint a játékban), vagy tartalék felszereléssel kalandozni.

Felejtsd el, amit eddig Stalkernek hittél: te mindvégig ezt a játékot kerested, csak nem tudtál róla.

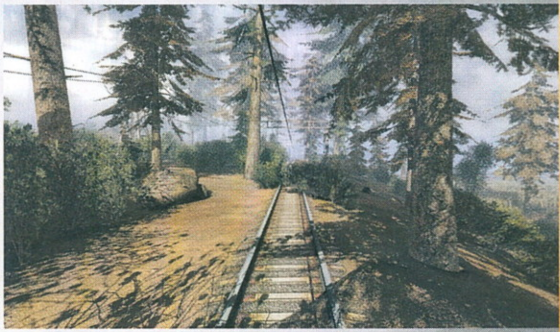
NAPSUGÁR ÉS KITÖRÉS

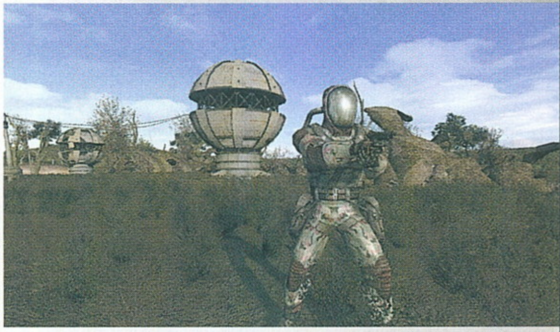
A CoC-t a Call of Pripyat epizód X-Ray motorjának továbbfejlesztett változata hajtja, gépigénye így magasabb, mint az alapjátéké volt, a mai gamer PC-ken viszont így is szépen fut magas részletesség mellett. A fény-árnyék hatások jól mutatnak, az utóeffektek rendben vannak, a Lost Alphából is ismert AtmosFear környezeti hatások pedig remekül megteremtik az alaphangulatot – tessék átélni egy kitörést a CoC-ben, elképesztő a látvány! A játék buherálásától nem idegenkedő arcok ugyanakkor szintén örülhetnek: nekik a hivatalos játékokban csak konzolon keresztül szabályozható beállítások (pl. a látószög) menüben listázása hozhat könnyített perceket.

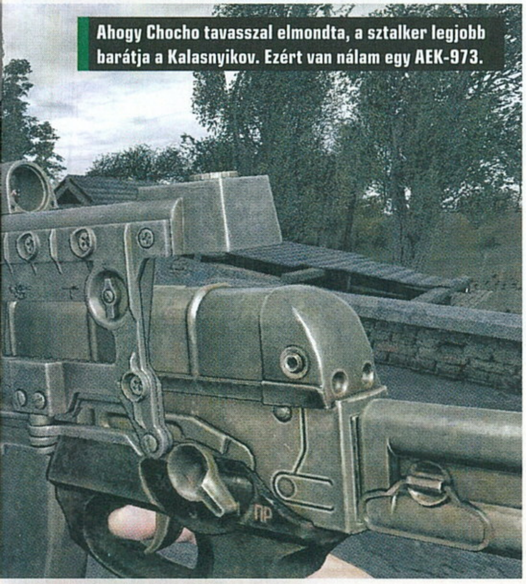
Technikailag tehát a csomag rendben van (a mod saját Truck Cemetery pályáján, mondjuk, néha hajlamos lezuhanni az fps), panasz így inkább csak a tartalmat érheti. Mint említettem, a CoC-ban nincs kidolgozott főszál, ami önmagában még nem is probléma – az viszont annál inkább, hogy a mod alapjáraton elég kevés fajta (bár folyamatosan generált) mellékküldetéssel érkezik. Ez ellenben orvosolható hiányosság, a TeamEPIC ugyanis bevallottan egy közösségi addonokkal feltöltendő „keretnek" tekinti a CoC-t, utóbbiakból pedig már számtalan kiforrott darab érhető el a játékhoz a ModDB.com-on – ezeket külön keretes anyagban tárgyaljuk.

GOOD HUNTING, STALKER!

Bár az épkézláb narratíva hiánya, valamint az addonokkal való, feljebb emlegetett buherálás talán elriaszthat egyeseket, aggodalomra még sincs ok, a CoC ugyanis külön addonok telepítése nélkül is tökéletesen élvezhető – nem véletlen, hogy míg 2014-ben a Lost Alpha, addig tavaly a Call of Chernobyl lett az év modja a ModDB.com szavazásán. A CoC ugyanis talán a legteljesebb Stalker-élményt kínálja a rátermett kalandoroknak: a lehető legszabadabb pripyati homokozót, ahol a Zóna úgy kel életre, ahogy te szeretnéd, kalandodat pedig csak te magad írod, senki más. Ennél többet pedig az eredeti Stalker-trilógiából nehezen lehetne kihozni.







Ahogy Chocho tavasszal elmondta, a sztalker legjobb barátja a Kalasnyikov. Ezért van nálam egy AEK-973.

Pripyati kitérő

Bár a CoC a Lost Alphához hasonlóan önállóan futtatható, a mod installere telepítéskor ellenőrzi, hogy fent van-e a gépen a Call of Pripyat (ennek gyanúm szerint egy, a GSC-vel kötött jogi kompromisszum lehet az oka). Bár a hivatalos játék jelenléte így elvárás, a modot nem a Call of Pripyatra kell rátelepíteni: installáljátok külön könyvtárba!

Emellett még a letöltés előtt érdemes figyelembe venni, hogy a Call of Pripyattal ellentétben a CoC nem támogatja a Windows XP-t, illetve hogy, bár a CoC által használt X-Ray Engine verzióban van DX8 renderer is, azt nem javallott használni. Ennek oka, hogy a pályák egy része a DX8 által nem támogatott shadereket használ, amik így abban a módban kifagyasztják a játékot.

A FALLOUT 4 ÉS A LÁTHATATLAN MACSKÁK ESETE

INTERJÚ CDANTÉVAL, A FALLOUT 4 EGYIK LEGELISMERTEBB MODDERÉVEL

[ÍRTA WILSON]

Mindig büszkék lehetünk arra, ha egy honfitársunk ér el nemzetközi sikereket, főleg, ha a szenvedélye motiválja. CDante pontosan ilyen fickó: Fallout 4-modderként nemcsak sikeres, de nagyon népszerű is, hiszen folyamatosan olyan dolgokkal bővíti a legendás szerepjátékot, melyek mind a játékélményt hivatottak kiegészíteni.

Kezdjük az alapokkal: mesélj, kérlek, kicsit magadról! Ki vagy, és mivel foglalkozol, amikor épp nem modokat gyártasz?

Üdvözlöm az olvasókat, és ezúton is köszönöm ezt a lehetőséget, hogy bemutatkozhatok a PC Guruban. Daninak hívnak, 35 éves vagyok, Budapesten élek, villamosmérnökként végeztem a BME-n, és több mint 10 éve programozóként dolgozom. Ennek a felét bankinformatikával töltöttem, másik felét new media területen. Elsősorban webfejlesztőként tekintek magamra. Amellett pedig, hogy 4 éves korom óta van közöm a számítógépes játékokhoz, több mint egy évtizeden keresztül népszerűsítettem olyan terepasztalos figurás játékokat, mint például a Warhammer 40K, és ebből 9 éven át voltam a budapesti Games Day rendezvény főszervezője, olykor pedig airsoftozni is szoktam.

Hogyan kerültél ebbe a modder közegbe? Mi adta meg a kezdőlökést?

Ahogy a legtöbb modderrel, velem is úgy kezdődött minden, hogy valami nagyon egyszerű dolgot nagyon szerettem volna megváltoztatni a játékban. Egészen konkrétan az airsoft csapatunk felvarróját szerettem volna feltenni a Fallout 4-es avatárom által viselt MultiCam terepmintájú gyakorlóruha vállára. Így aztán gyorsan utánakerestem, hogy a Bethesda által használt textúra-formátumokat hogyan lehet szerkeszteni, átrajzolni. Az eredmény lenyűgözött – persze nem azért, mert valami hatalmas dolgot alkottam, hanem azért, mert képes voltam megváltoztatni valamit a játékban, és az eredmény pontosan úgy nézett ki, ahogy azt elképzeltem. Ezt az érzést soha nem felejtem el. Úgyhogy pár héttel később azon vettem észre magam, hogy egy modon dolgozom, ami 30 különböző terepmintát, és összesen 210 új ruhaelemet ad hozzá a játékhoz. Ez lett az első modom, név szerint az All Camo Uniforms. Hihetetlenül motiváló volt a rengeteg pozitív visszajelzés, amit ezután kaptam, és hogy napokon belül több száz játékos kezdett el használni egy egyszerű kis modot, amit én készítettem a játékhoz. Rögtön éreztem, hogy egy nagyon izgalmas hobbit találtam magamnak.

A Bethesda játékai már több mint két évtizede fogadják tárt karokkal a moddereket, de miért pont a Fallout 4-et szemelted ki?

Én főleg a posztapokaliptikus világokért rajongok – Mad Max, Fallout, Walking Dead stb., úgyhogy a Bethesdával is akkor találkoztam először, amikor 2008-ban megjelent a Fallout 3. Azóta persze mindegyik Bethesda-játékkal játszottam, és mindegyik esetében folyamatosan használtam játék közben különféle konzolparancsokat, főleg, ha valamilyen bug miatt nem lehetett megszerezni egy tárgyat vagy befejezni egy küldetést. De moddolni valamiért sosem kezdtem el korábban. Valószínűleg a gondolkodásmódomnak kellett ehhez eleget érnie az elmúlt évtizedben, hogy eljussak arra a pontra, amit egyrészt a Fallout 4, másrészt a szakmámban sokszor nélkülözhetetlen hozzáállás hozott ki belőlem – nincs olyan, amit ne tudnék megcsinálni, ha elegendő időm van rá, és kellőképp eltökélt vagyok.

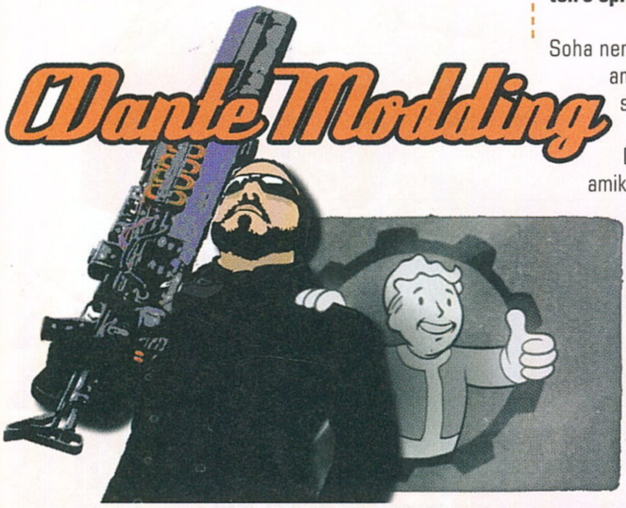
El tudnád magyarázni a modkészítés folyamatát? Hogyan találsz ki egy ötletet, miként kezded megvalósítani azt, egyáltalán hogyan tudod, hogy az adott játékban ez ténylegesen el is készíthető anélkül, hogy valamiféle áthidalhatatlan akadályba futnál?

Az első és legfontosabb dolog, hogy rengeteget játssz a játékkal, ismerd jól, és tudd, pontosan mi az, ami hiányzik vagy zavar, vagy amitől még jobban élvezni tudnád a játékban eltöltött időt. Ha ezt jól meg tudod fogalmazni magadnak, akkor a legfontosabb lépésen már túl vagy, mert amit te szívesen módosítanál egy általad jól ismert játékon, az szinte biztosan érdekelni fog másokat is. Eleinte persze nem baj, ha egyszerű dolgokat gondolsz ki, tipikus példa kezdő modderek számára a már említett textúramódosítás. Később már a tapasztalat hozza, hogy mennyire ismered a játék motorjának korlátait.
A legtöbb mod esetében elegendő a Bethesda által közzétett Creation Kit használata, amihez rengeteg hasznos tutorial van YouTube-on, fórumokon és a Creation Kit wiki oldalán is. Nem baj, ha olyan dolgot találsz ki, amit még sosem csináltál, mert ezekből lehet a legtöbbet tanulni. Én sem tudtam mindig, hogy amit kitaláltam, azt ténylegesen meg lehet-e valósítani a Fallout 4-ben, és természetes, hogy olykor valóban akadályokba ütközik az ember. Ebből is következik, hogy a második legfontosabb dolog a moddolás során a türelem. Méghozzá rengeteg türelem. A próbálkozás, kudarc, újrapróbálkozás nagyjából 90%-át tölti ki egy modder idejének.

Az alapjáték rádióadásainak mennyisége és változatossága sokak szerint nem volt tökéletes – feltehetően te is osztod ezt a véleményt, mert az egyik legmonumentálisabb projektben, az Old World Radióban is részt vettél. Elmondanád, kérlek, hogy ez pontosan micsoda, hogyan született, és miként működik? És ha már itt tartunk, mesélj a kedvenc témádról is, azokról a bizonyos macskákról...

Az Old World Radio – Boston egy hatalmas projekt. A karácsonyi rádióval együtt 30 rádiócsatornát foglal magában, mérete több mint 6 GB, és az összes platformot tekintve a modot használó játékosok száma meghaladja az egymilliót. Az adásoknak nagyjából a fele zenecsatorna, másik fele pedig rádiódráma, és több száz órányi hallgatnivalót biztosít a játékosok számára. Az első modom publikálása után megkerestem az illetőt, Brandon Reddinget, aki az egész projektet egy személyben összefogja, és megmutattam pár ötletemet az OWR kapcsán, amik nagyon tetszettek neki. Aztán ahogy teltek a hetek, hónapok, hamar kiderült, hogy Brandon egyáltalán nem egy technikai ember a projektben, én pedig egyre több aktuális hibára, problémára tudtam neki megoldást javasolni. Az egyik felmerülő probléma az volt, hogy a játék motorjának van egy hiányossága, hogy a

rádióadások, ha épp nem hallgatja őket a játékos, egy idő után leállnak a háttérben, és csak akkor indulnak el ismét, ha a játékos újra az adott frekvenciára kapcsolja a Pip-Boyt. Ez az alapjátékban található három rádióadás esetében nem szembetűnő, ugyanis ezeknél véletlenszerű sorrendben következnek a különféle zenei betétek, de az Old World Radio esetében fontos volt a trackek sorrendje, különösképpen a rádiódrámák esetében. Rájöttem azonban, hogy ha a játékos nem is hallgatja a rádiót a Pip-Boyon keresztül, de valahol a játék világában tőle hallótávolságon belül található egy rádiókészülék, ami az adott csatornára van hangolva, akkor ez is elegendő ahhoz, hogy „életben tartsa" a csatornát. Így azt találtam ki, hogy mielőtt az inaktív adás leállna, egy rádióvevőként funkcionáló, de szigorúan láthatatlan és hang nélküli NPC-t rakok le a játékos mellé pár másodpercre, ami így mindig megakadályozza, hogy az adott csatorna leállhasson. A játékban található legkisebb méretű NPC pedig a macska volt... Így láthatatlan macskákkal oldottam meg először a problémát, ami remekül is működött, de okozott azért apróbb galibákat, főleg, amikor a játékos lopakodni akart. Illetve sokan nem értették, hogy miért hallják a játékban néha fuldokló macskák haláltusáját... Persze a hiba egy-két napon belül javítva lett!



Az egyik Skyrim modder kapcsán az is nagy figyelmet kapott, hogy bizony a modszcénában mindennapos a másoktól való lopás, az ötletek, esetenként komplett elemek – programkódok és egyebek – engedély nélküli átemelése. Te mennyire érzed ezt valós problémának? Szoktad figyelni, hogy esetleg nem plagizálnak-e? Te szoktál mások ötleteire építeni, azokat esetleg továbbgondolni?

Soha nem használtam még fel másoktól semmit, amire nem kértem volna engedélyt, és szerencsére még nem jártam úgy, hogy tőlem sikeresen loptak volna. De szerencsére olyan modokat készítek, amikből nehéz is, mert minimum egy tapasztalt modder szükséges ahhoz, hogy az általam írt kódokat vissza tudja fejteni a megfelelő eszközökkel – modderek között pedig nagyon ritka, hogy valaki ne tisztelné a másikat annyira, hogy az engedély kérése helyett inkább plagizálna. Olyan már volt, hogy valaki képtelen volt megvárni, hogy egy PC-n már népszerűvé vált modomat Xboxra is portoljam, és megpróbálta egy az egyben ellopni, és a saját nevében feltölteni a Bethesda oldalára. De mivel senkinek nem működött, nem lett nagy sikere, majd amint értesültem róla, töröltettem a modot.

Min dolgozol jelenleg, mik várhatók tőled a közel- és a távoli jövőben?

A Transfer Settlements kapcsán a legnagyobb kihívást jelenleg az elektromos hálózatok és vezetékek exportálása és importálása jelenti. Most ezen dolgozom, hogy a következő verzióban ez már működhessen. Nagyon remélem, hogy amikor az interjút tartalmazó PC Guru megjelenik, akkor ez már javában így lesz. Tervezem továbbá a Settlement Distributor lefejlesztését is. Ez egy Win32 alkalmazás lesz, ami lehetővé teszi a PC-s Fallout 4-ből exportált települések feltöltését Xbox modként. A H.A.I.R.: Hairstyle Augmented Immersion Redux valós idejű haj- és szakállnövekedést ad majd a játékhoz, aminek elkészítésére a Witcher 3 inspirált. A The Storyteller Interactive Radio and Lore Database az első olyan interaktív rádióadás lesz, ami a ShoddyCast YouTube csatorna The Storyteller című sorozatát játssza, de úgy, hogy dinamikusan reagál a játékos cselekedeteire, környezetére, éppen aktív küldetéseire a Storyteller karakter által mesélt különféle háttértörténetekkel és a sztorik között játszott reklámblokkokkal. Ahogy egyre több történetet hall a játékos, ezekből a Pip-Boy segítségével egy háttérsztori adatbázist is építek. A Dynamic Seasons egy olyan eszköz lesz, aminek segítségével különböző mod-csomagokat állíthatsz be az év négy különböző évszakához. Majd ezt követően az eszköz a megfelelő évszakban a megfelelő modokat aktiválja, akár a saját, helyi dátumod, akár a játékban lévő fiktív dátum alapján.

acer

KEZDŐDJÖN A JÁTÉK

Aspire VX 15

- 7. Generációs Intel® Core™ i7 processzorral
- 8GB DDR4 2133MH
- 1000GB HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050

DIGIPRIME.HU

intel CORE i7 inside

Intel® Core™ i7 processzorral.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Fantasztikus hónapon vagyunk túl, hiszen temérdek független fejlesztésű játék jelent meg, négy oldalunkon pedig szinte mindenki tud kedvére valót találni, a sportjátékoktól kezdve a pixelart roguelike-on keresztül egészen a 3D platformerig. Ugyanakkor a játékok minősége vegyes képet mutatott, de ez sem meglepő: elsőjátékos stúdióktól nem várható el, hogy azonnali instant klasszikusokat alkossanak.**

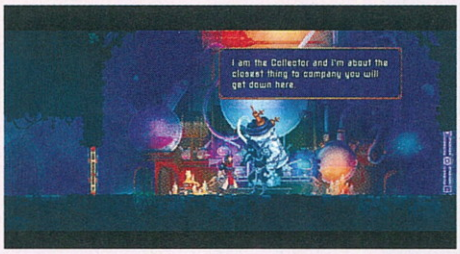
Dead Cells

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MOTION TWIN - MEGJELENÉS: 2017.05.10. - ÁR: 17 EURÓ (KB. 5400FT)

A francia Motion Twin 2001 óta fejleszti saját oldalán elérhető online játékait, amelyekkel már igen nagy közönséget és rajongótábort gyűjtött maga köré. Azonban egy több, mint másfél évtizedes tapasztalattal rendelkező stúdió nem rekedhet meg ezen a szinten, így elkészítette a Dead Cells című, saját meghatározásuk szerint Roguevania-Souls stílusú játékukat, ami ugyan még csak Early Access fázisban van, mégis máris instant klasszikussá vált.

Ez egyértelműen látszik a Dead Cells értékeléseiből, hiszen a május közepén megjelent, nem végleges állapotában leledző játékról már több, mint 2000 ember mondott nagyon pozitív véleményt, ami így 10/10 ponton áll. Hihetetlen, nem? A játékmenet a klasszikus metroidvaniás vonalat ötvözi a roguelike jellemzőkkel: önmagára hagyott sejtként egy lefejezett embert feltámasztva kell elindulnunk, hogy túljussunk vagy meghaljunk az aktuális szinten, miközben ellenfelek tömegét küldjük a másvilágra. Ezt a régóta ismert játékmenetet alakította át a Motion Twin saját szájíze szerint. A Dead Cells elején hősünk semmi mással nem rendelkezik, csak egy rozsdás karddal és egy fából készült pajzzsal. Nem túl sok, de ahogy egyre mélyebbre/előbbre jutunk a szinteken, úgy találhatunk egyre jobb, erősebb felszereléseket. Ha pedig meghalunk, elvesztünk mindent, és kezdhetjük elölről az egészet. Szerencsére, ha túljutunk meghatározott pontokon, bizonyos megszerzett képességeket meg



lehet tartani, hogy így, a tudás birtokában fussunk neki újra a próbatételnek. Meglepetések persze vannak: a képességeket az ellenfelek elhullása után szerzett sejtekből lehet fejleszteni, de ezek azonnal elvesznek, amint jobblétre szenderülünk. És hogy a Dead Cells milyen technikai szempontból? Egyszerűen fantasztikus! A pixelart grafika gyönyörű, szinte már művészi, tekintsetek a képekre, és ti is meglátjátok! Egy ilyen játéknál létfontosságú a megfelelő irányítás, de ebben sem tudott hibázni a Dead Cells: teljesen folyamatos, gördülékeny a nevesincs hős mozgása, öröm látni és megtapasztalni. A Motion Twin állítása szerint a játék 40-50 százalékos állapotban van, ez pedig jónéhány órányi szórakozást garantál, ami tapasztalattól függően rövidebb vagy hosszabb is lehet. Ha szeretitek a kihívást nyújtó akció-platformereket, akkor ez a játék tökéletes választás a pénzetekért. Nem sok olyan Early Access cím van, ami a premier után rögtön ilyen jó élményt kínál, és már ezért megéri odafigyelni rá.

NBA Playgrounds

FEJLESZTŐ: SABER INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2017.05.09. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A meglehetősen vegyes portfólióval rendelkező Saber Interactive (ők készítették többek között a Timeshiftet, a Halo: Combat Evolved Anniversary verzióját, most pedig a Quake Championst hegesztik) új stílusban is próbára tette magát. Az NBA Playgrounds az NBA Jam és az NBA Street által hagyott űrt próbálja betölteni, és bár nem lett tökéletes, egész jó élményt ad. Ha szereted az árkád sportjátékokat, akkor ezzel érdemes egy próbát tenned.

Valószínűleg nem létezik olyan felnőtt, aki egyszer ne szerzett volna be egy matricás gyűjtőalbumot, akár magának, akár gyermekének. Az NBA Playgrounds, ami az utcai kosárlabdázást helyezi előtérbe, szintén ezzel nyit. Matricacsomagok felbontásával jutunk hozzá az első játékosokhoz, akik az észak-amerikai kosárlabda bajnokság legjobbjaiból kerülnek ki. Rengeteg sportolót össze lehet szedni, de egyelőre a játék igen kevés lehetőséget nyújt. Van offline, online és bajnokság játékmód, de ezekben csak kettő a kettő elleni összecsapásokat lehet játszani, olyan helyszíneken, mint New York, Tokió vagy éppen Párizs. A helyszínek jellemzői megfelelőek, a sportolók felismerhetők, az animációk szépek, ugyanakkor apróságok rontják le a játékélményt. Az irányítás ugyan megfelelő (kontroller előnyben), de a társak mesterséges intelligenciája nem a legjobb, ráadásul az ellenfelek gyorsak és kíméletlenek: az első játékban az én 14 pontommal szemben a kétszeresét dobták be nekem. És hogy ezt mi okozza? Itt is jelen van a korai/késői dobás, a játékosok pedig csak akkor szereznek pontot, ha a feltöltődő mező zöld részén nyomják le a megfelelő gombot. Természetesen az NBA Playgroundsban is benne van a kötelező fejlődési rendszer, akár elegánsabb mozdulatokért, akár egy kosárra dobásért is tapasztalati pontot kap a játékos. És ha már az előbbi mozdulatok szóba kerültek: meccs közben ezekért extra bónuszokat lehet szerezni, egy véletlenszerű sorsolás formájában. Ugyanakkor sokszor lehet azt érezni, hogy az egyensúly nem megfelelő. A bajnokság első meccsén a másik csapat játékosa már a pálya közepéről képes bedobni a lasztit a karikába, ez pedig a tapasztalatlanabb játékosok kedvét szegheti. Árkád játéknál pont a könnyen kezelhetőség lenne a fő cél, de gyakorlással és még több játékkal túl lehet lendülni a kezdeti nehézségeken.

76%

Regalia: Of Men and Monarchs

FEJLESZTŐ: PIXELATED MILK - MEGJELENÉS: 2017.05.18. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7100 FT)

Gondolom, nem okozok meglepetést azzal, ha azt mondom, hogy a Regalia is egy sikeres Kickstarter-kampány eredménye. A tizenegy főt számláló varsói csapat 40 ezer dollárt akart összeszedni a projektre, de a 2710 támogató majdnem 91 ezret pumpált az alkotásba. A Regalianak már tavaly októberben meg kellett volna jelennie, de a premierre csak néhány hete került sor. És hogy mi ez? Egy JRPG, amiben nemcsak kaland és harc, de humor is bőven akad.

A Regalia főhőse egy Kay nevű fiatal, aki apja halálos betegágyánál tudja meg, hogy nemesi származású, ráadásul egy egykor fényesen ragyogó birodalom trónjának egyetlen örököse. Klisés, igaz? A folytatást már gondolom, sejtitek: vissza kell foglalni a trónt, helyre kell állítani a családi név becsületét, és persze, le kell számolni az ellenfelekkel. Innen indul a kaland, amit a Pixelated Milk egy körökre osztott harcrendszerrel rendelkező RPG-ben

álmodott meg. A mechanikát senkinek nem kell bemutatni, amiről viszont érdemes szót ejteni, azok a jellemzők, amik a Regaliat különleges hangulatú programmá teszik. A karakterek mindegyike éppen annyira ütődött, amennyire azt egy ilyen könnyed történettől el lehet várni. Kaynek a trón helyreállítása csak egy ráerőszakolt feladatnak tűnik, amihez nem fűlik a foga, a szellemalakban megjelenő nagyapa pedig azt próbálja neki elmagyarázni, hogy mit jelent a nemesség, az milyen kötelezettségekkel jár. Persze a jó szereplők önmagukban nem elegendőek, az is szükséges, hogy a játékmenet kellően színes legyen. A Regalia pedig már a játék első óráiban felfedi, hogy mit kínál. A harcokban váratlan eseményeket, kihívásokat, dungeonöket egyaránt találunk, amiknek az egyes részei más és más megoldásokat kínálnak... kapcsolatépítést, kézzel rajzolt grafikát, szép zenét, hosszú és újrajátszható kalandot. Ugyanakkor a fejlődés nem gyors. A harcban nagyon meg kell gondolni az egyes lépéseket, mert minden szereplő más és más módon, más hatókörben tud támadni. Így az első szint elérésébe is rengeteg munkát kell fektetni, ráadásul ebben a játékban is ketyeg az óra, vagyis meghatározott időn belül el kell érni az elsődleges feladat célját, különben a Regalia véget ér. Érdemes megvenni? Ha szeretitek a JRPG-ket, tegyetek vele egy próbát. Különleges élményt kínál, és csak ez számít.

80%

Inner Chains

FEJLESZTŐ: TELEPATHS TREE - MEGJELENÉS: 2017.05.18. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A Telepaths Tree egy varsói csapat, amely tavaly márciusban indított gyűjtést, hogy tető alá hozza az Inner Chains című FPS-horror játékát. A fejlesztők mindent megígértek: izgalmas világot, hajmeresztő történetet, egyedi helyszíneket, saját kis sztorikkal, VR-támogatást, szóval, amit csak el lehet képzelni. Azonban a kampányban volt egy furcsaság: erre összesen 10 ezer dollárt kértek. Összejött 18 ezer, az újságírók/játékosok pedig el voltak ájulva a koncepciótól...

A Steam játékadatlapján a leírt történet, a szituáció kimondottan csalogató. Azonban, mint kiderült, marketingben erősebbek voltak az alkotók, mint a játékfejlesztés egyéb területein. Hogy miért? Döbbenetes, de a felbontás nem változtatható, beállítási lehetőségek alig vannak, 2017-ben pedig ez már nem jelent jót. A játékot elindítva azonban ismét megcsap a remény szele. Kifejezetten érdekes, vészjósló az intro, ahogy az egy ilyen stílusú programhoz illik. Az öröm azonban korai: az első fél órában semmi nem történik. Haladunk az előre kijelölt ösvényen, néha megmar egy-egy növény, egy másikat pedig megérinthetünk, de hogy ez mit okoz, azt nem tudjuk. Aztán megtaláljuk a manualt, ami elmagyarázza a dolgokat, de a nyelve miatt megérteni nem lehet (hieroglifákat kell megtanulnunk az írások megértéséhez). Ezzel együtt birtokunkba kerül az első fegyver, így elindul az akció is, ami javíthatna valamit az élményen, de nem teszi. Ugyanis továbbra sem történik más, minthogy megyünk előre, ha ellenféllel találkozunk, megöljük, és

haladunk tovább. Ugyanaz a három-négy játékelem ismétlődik a teljes Inner Chains alatt, ez pedig semmi. Történet nincs, vagyis van, de teljesen elhibázott módon mesélik el a fejlesztők. Ugyanis ebben az akciószekvenciákkal megbolondított sétaszimulátorban – mert ez bizony az – dombormművek, festmények mesélik el az eseményeket, azonban a feliratok az említett módon vannak leírva. A gond ezzel az, hogy a játék során mindez lefordításra kerül (az angol ABC betűinek megnyitásával), de a korábbi területekre/freskókhoz már nem lehet visszamenni, hogy összeálljon a teljes kép. Ami viszont tényleg kiváló, az a megálmodott világ felépítése. Van egy nagyon beteg, ugyanakkor magával ragadó hangulata. De ezenkívül nincs semmi az Inner Chainsben. Beszélgetések? Hangok? Tervezés? Ugyan, az minek kell? Az egész egy káosz, az Inner Chainst pedig már az a folt sem fogja megmenteni, amire a fejlesztők ígéretet tettek a játékosok panaszáradata után. Ha fontos a pénzetek, ne ezt a játékot válasszátok!

50%

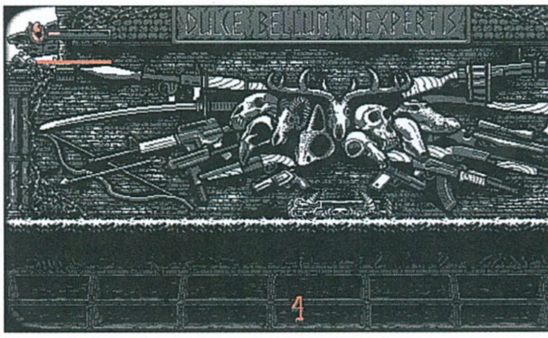
Indie csemege

Nongünz

FEJLESZTŐ: BRAINWASH GANG
MEGJELENÉS: 2017.05.19.
ÁR: 7 EURÓ (KB. 2100 FT)

A Nongünz egy minimalista stílusú, vérgőzős dungeon-crawler. Minimalista stílusú? Igen, ez a játék már túlontúl is retrónak mondható, fekete-fehér-vörös színekben pompázik a játéktér, szinte monokróm, ami minden egyes halál után más formát ölt. A halál pedig gyorsan utol fog érni, mert az ellenségek állandóan támadnak, így az irányítás elsajátítása létfontosságú. Billentyűzettel szinte lehetetlen játszani, a pixelart grafika pedig ezúttal nem pozitívum: még inkább megnehezíti a Nongünz élvezetét. A játék célja a minél magasabb pontszám elérése, hogy a megkínzott lelkektől új képességeket vásárolhassunk, ami az előrejutást is megkönnyíti. Nagy kihívást kínál a Nongünz, csak el ne törd az irányítóeszközödet!

78%



Oafmatch

FEJLESZTŐ: NCR GAMES
MEGJELENÉS: 2017.05.19.
ÁR: 6 EURÓ (KB. 1900 FT)

A z NCR Games által fejlesztett és a Steam Zöld Út programjában megjelent Oafmatch egy RPG és „rakj össze három egyszínű kristályt" játék keveréke. Ennek megfelelően nem szabad tőle mély történetet, nagy kalandokat várni, sokkal inkább arra jó, hogy 5-10-15 percre valóban pihentető szórakozást adjon. Az RPG rész meglepően jól sikerült: a kristályok mindegyike más-más tulajdonságokkal rendelkezik, a karaktereket fel lehet szerelni különböző fegyverekkel, és az ellenfelek is képesek meglepetést okozni, különösen akkor, ha éppen nincs a táblán olyan kombináció, amire szükség lenne. Érződik rajta a kauzalitás, de ez nem baj, mert ilyen játékokra is szükség van. Ráadásul egy kisgyereknek is jó szórakozást adhat.

72%

Skylar & Plux: Adventure on Clover Island

FEJLESZTŐ: RIGHT NICE GAME/GRIP DIGITAL - MEGJELENÉS: 2017.05.19. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A Right Nice Games egy pár főt számláló stockholmi stúdió, amelynek első játéka a Skylar & Plux. A fiatalok az alkotásukkal azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy megidézzék az 1990-es évek halhatatlan platformereit, és egyben olyan játékoknak állítsanak komoly ellenfelet, mint amilyen a Ratchet & Clank, vagy a Jak and Dexter. A Skylar & Pluxot elindítva már az első óra után láttam, hogy ez sikerült nekik. Ez a játék minden pénzt megér!

A Skylar and Pluxot a nagyközönség először 2016 márciusában láthatta, amikor a Right Nice Games és a Grip Digital bemutatta a játék teaser videóját. A klasszikusokat megidéző alkotásnak az eredeti tervek szerint már tavaly meg kellett volna jelennie, de ez nem történt meg. A plusz fejlesztési idő magasabb minőséget jelent (bár ez manapság erősen megkérdőjelezhető egyes stúdiók/kiadók esetében), és a játék a Skylar készítőit igazolta. És bár egyesek előre leírták, kritizálták a Right Nice alkotását, a megjelent produkció levett a lábamról. De miről is van szó? Skylar Lynxe, egy fiatal macskalány a gonosz CRT monitor-számítógép fogságába kerül, ami át akarja őt alakítani egy mechanikus fegyverré, azzal a céllal, hogy Clover Islandet a jelenlegi formájához képest egy „sokkal produktívabb hellyé alakítsa". Miért? Mert a sziget olyan, mint egy paradicsom: homokos tengerpart, kék óceán, gyönyörű zöld ligetek, pálmafák, hegyek... Valóban, nem produktív. Az átalakítási folyamat kezdetén azonban Skylarnak sikerül megszöknie, és egy mentőkapszulában leszáll a bolygóra, ahol összetalálkozik a Plux nevű madárral. Így ketten elindulnak, hogy leszámoljanak CRT alattvalóival, kiszabadítsák a sziget lakóit, és megállítsák az őrült számítógépet. Nem egyszerű a feladat. Innen indul a nagy kaland, amiben mindenki felismerheti a műfajra jellemző jegyeket. Gyűjtögetés, harc, ugrabugra, felfedezés, még több ugrabugra és egy színes, lélegző világ, amit a platformereket kedvelőknek feltétlenül meg kell lesniük, egész egyszerűen azért, mert minden olyan dolgot átad, amiért ezeket a játékokat szeretjük. Clover Island több, egyedi tulajdonságokat mutató területtel rendelkezik, és bár a követendő irány előre lefektetett, sosem lehet belefáradni a játékba, mert mindig valami érdekes, színes kerül az ember szeme elé.

Mondják, hogy a macskáknak kilenc életük van, na, itt sajnos ez nem igaz. Skylarnak egyedül a víz árt, és ha beleesik, az azonnali halált jelent számára. A program elején emiatt kell igazán aggódni, de később már feltűnnek igazi nehézfiúk is. Géppisztolyos monitorok (!) szórják szegény macskára az áldást, és ez csak egy a nevetésre késztető pillanatok közül. Igen, a Right Nice Game alkotása bővelkedik humoros momentumokban: a szereplők mindegyikének vannak vicces megszólalásai a nagy út alatt, aminek egyébként vannak kifejezetten nehéz pillanatai is. Egyes platformelemek kihívást nyújthatnak még a gyakorlottabb játékosoknak is. Ilyenkor ugyan szívesen földhöz vágtam volna a kontrollert, de sokadik próbálkozásra csak sikerült megfejteni a mozgó elemek ritmusát... A Skylar egyébként tökéletesen adagolja az új játékelemeket: a macska sorra kapja meg az új kütyüket,

először egy jetpacket, amivel nagy távolságokat tud áthidalni, illetve ezzel tudja elérni a magasabb területeket. Később újabb és újabb eszközöket szerezhet meg, ezek mindegyike meghatározott játékmechanikai célokat szolgál. És játék alatt repül az idő: reggel elindítottam, és amikor következő alkalommal rápillantottam az órámra, már délután egy óra is elmúlt. Igen, a Skylar képes magába szippantani. Mindez azonban semmit sem érne megfelelő technikai megvalósítás nélkül. A Skylart az Unreal Engine 4 hajtja meg, és remek optimalizációval bír: az otthoni PC-men is tökéletesen futott, pedig az hardverileg nem a legújabb konfiguráció. A Skylar már csak azért is különleges, mert a páros szereplős játékok közül ez az első, ami egy hölgyet állít a középpontba, és Skylar nem is vall szégyent. Mi mást mondhatnék? A Right Nice alkotása nem találja fel a spanyolviaszt, nem akarja megújítani a műfajt, de nem is ezt a feladatot kapta. Hanem azt, hogy szórakoztasson, ennek pedig tökéletesen eleget is tesz. Gyerekeknek, felnőtteknek egyaránt ajánlható, én pedig különösen örülnék annak, ha egy újabb játékban találkozhatnék ezzel a lehetetlen párossal. G

89%

INDIE
KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

TÁRSADALMI FEJLESZTÉS

Július végén, augusztus elején rendezik meg az Egyesült Államokban, New York Cityben az idei, Games for Change Festival nevet kapott eseményt, ami azt a célt tűzte ki maga elé, hogy olyan játékokat ismertessen meg a nagyérdeművel, amik nemcsak szórakoztatóak, de tanítanak is. Mindez arra próbálja rávenni a fejlesztőket, hogy olyan címeket alkossanak, amik fejlesztik a közösségeket, és képesek a világot jobb hellyé tenni. A That Dragon, Cancer ezt a feladatot teljesítette.

ISMÉT A HOLRA TARTUNK

Ha minden igaz, idén nyáron megjelenik minden idők egyik legérzelemdúsabb független játékának, a To The Moonnak a folytatása. A tavaly bejelentett, Finding Paradise címen viselő alkotás szisztémájában nem fog újat mutatni: Dr. Wattsnak és Dr. Rosalene-nek ismét egy haldokló ember utolsó kívánságát kell teljesítenie. A játék élvezetéhez nem szükséges ismerni a To The Moon sztoriját, önálló címként jelenik meg, de egy biztos: szem ezúttal sem marad szárazon.

'80-AS J-HORROR

Igazi ínyencfalatnak tűnik a World of Horror, ami a nyolcvanas éveket célozza meg, méghozzá egy mindenféle szörnyűséggel rendelkező japán kis falut megcélozva, ahol aztán a hagyományos, nagyon klasszikus RPG-formulában kell megküzdeni a rémségekkel. Belső nézetben, hírhedt művész rajzaival ismerkedhetünk a rémálmok világával, akár már most is – csak rá kell keresni a napokban elkészült és a játék oldalára felkerült demóra.

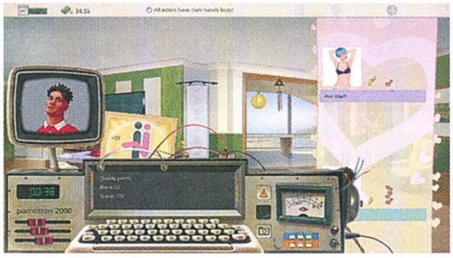
Porno Studio Tycoon

FEJLESZTŐ: ZITRIX MEGALOMEDIA - MEGJELENÉS: 2017.05.05. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Tycoon-játékok már több évtizede léteznek, és gyakorlatilag nincs olyan terület, szakma, amit nem vonhattunk már irányításunk alá. Pár éve a Game Dev Tycoonnal saját, videojátékokkal foglalkozó céget alapíthattunk, most pedig egy orosz fejlesztőnek, a Zitrix Megalomedianak köszönhetően egy pornófilm-gyártó vállalat menedzserének szerepébe bújhatunk bele. Hiszen ez minden férfi legtitkosabb vágya, nem igaz? Csinos lányok, erotika, kamerák és pénz. Rengeteg pénz.

Igen, ez is csak az oroszoknak juthatott az eszébe. Egy pornós program, szex nélkül. A fejlesztők már a Porno Studio Tycoon adatlapján figyelmeztetnek, hogy senki ne számítson explicit tartalmakra, mellekre és hasonlókra, ennek ellenére a játék 18+-os plecsnit kapott. A legnagyobb kérdés, hogy miért? Persze, a téma miatt. A nem mindennapi témát feldolgozó alkotás ugyanis az üzleti részre koncentrál, a lányok kasztingjától kezdve az elkészült filmek forgalmazásának feladatáig, figyelve a piac változásaira, a kereskedelmi mutatókra és a piackutatásokra. A pornóban az a legfontosabb, hogy az emberek mit akarnak látni. Erotikus-romantikus mozit? Extrém filmeket, bőrruhában és ostorral? Ebben a játékban mindkettőt elkészítheted. A lányok és színészek különböző prioritásokkal rendelkeznek, így nemcsak a közönség, de a szereplők igényeire is oda kell figyelni.

A lehetőségek megvannak, ugyanakkor a Porno Studio Tycoon nem egy könnyű játék. Miért? Mert az oktatómód alig magyaráz el valamit, így mindent a játékosnak kell kitapasztalnia, ez pedig hosszú, frusztráló tanulási folyamatot eredményez. Szerepjátékos elemek persze ebben is vannak, hiszen friss stúdióvezetőként nem mindegy, hogy milyen képességekkel rendelkezik az ember, így a kapott pontokat el lehet költeni a rendezés, a marketing, az analízis és hasonló területek fejlesztésére. Persze kezdetben mindent mi irányíthatunk: a rendezést, a kameramunkát – utóbbi egyébként egy igen buta minijáték, ami a Pornotron 2000 nevű számítógépen való csúszkák mozgatását jelenti.



A színészeket két jelenet között el lehet küldeni pihenni, ami által a kedvük is megnő, hogy folytassák a munkát. Meglepetések ugyanakkor vannak: betoppanhatnak a kibérelt lakás tulajdonosai, ilyenkor pedig el kell simítani a botrányt... Technikai szempontból a Porno Studio Tycoon nem kifejezetten jó, de nem is rossz. A karakterrajzok szépek, hangja csak a nőknek van, összeomlásokat pedig nem lehet tapasztalni. Tycoon-játékokban lehet jobbat is találni, ugyanakkor a nem mindennapi téma miatt érdemes lehet vele tenni egy próbát, aztán ha nem jön be, még mindig vissza lehet kérni a pénzt.

67%

Empathy: Path of Whispers

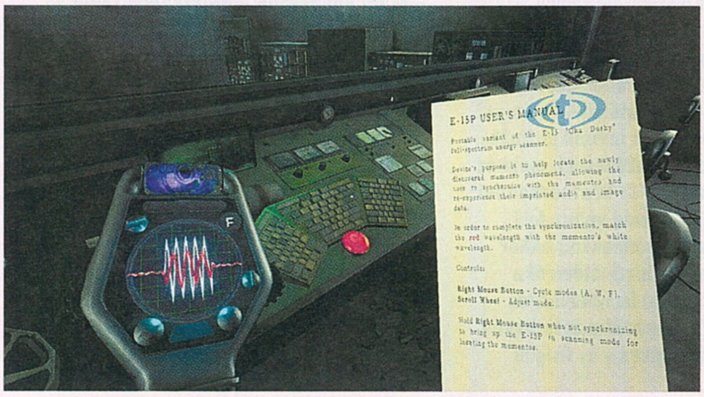
FEJLESZTŐ: PIXEL NIGHT - MEGJELENÉS: 2017.05.16. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

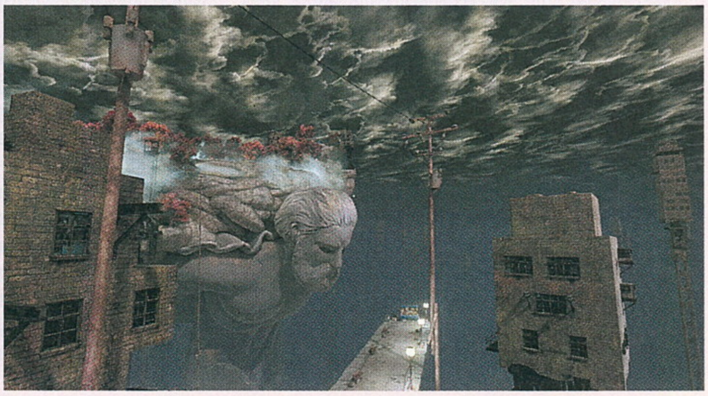
Az elmúlt években a sétaszimulátorok között láttunk jobbat és rosszabbat, és a Pixel Night Empathy: Path of the Whispers alkotása is ilyen jellegű, történetközpontú élményt kínál. Ugyanakkor a stúdió megpróbálta feldobni a stílus játékmenetét a kalandjátékokra jellemző összetettebb megoldásokkal. És bár a stockholmi stúdió első produkciója művészileg kiemelkedő, élmény szempontjából sajnos csak közepes teljesítményt nyújt.

A világ elpusztult. Nem tudjuk, hogyan, nem tudjuk, miért. Az Empathy: Path of the Whispers egy vörös gomb megnyomásával kezdődik, majd egy ház gyerekszobájában találjuk magunkat, ahonnan ki kell jutni. Igen ám, azonban a szabadban rádöbbenünk, hogy valami nagyon nincs rendben. A világ kifordult magából, törötté vált, szó szerint. El kell indulni, kideríteni, hogy mi történt... A történet az egykor élt emberek hátrahagyott emlékeiből bontakozik ki, a játék célja ezek összegyűjtése. Szerencsére nem kell össze-vissza kóborolni az egyes helyszíneken, ugyanis egy eszköz segítségével könnyedén meg lehet találni a memóriafoszlányokat, de nemcsak megtalálni kell ezeket, hanem helyreállítani is. És hogy ez hogyan zajlik? Egy minijáték formájában. Egyes emlékeknek, érzelmeknek van egy meghatározott mintája, az eszközön pedig ezt a mintát kell párhuzamba állítani a gép saját amplitúdó, frekvencia és hullámhossz mintájával, ugyanakkor egyes emlékeket simán elő lehet hívni az előbbi játék nélkül. De ennek megvan az oka. A fejlesztők ezzel biztosították, hogy a játék ritmusa, dinamikája megfelelő legyen, még akkor is, ha az Empathy pár óra alatt végigjátszható.

Az öt színre osztott sztori alatt rengeteg érdekes helyre lehet ellátogatni, amelyeknek mind van egy túlvilágian magányos hangulata. Az egyedüllét szinte kézzel tapintható, amire ráerősítenek a melankolikus dallamok is, ugyanakkor az zavaró, hogy időnként ugyanazon helyszínek között kell rohangálni oda és vissza, mert így nyílnak meg a sztorit előre vivő emlékek. Az alkalomadtán felbukkanó logikai feladatok között vannak könnyebbek és frusztrálóan nehezek, de ez nem baj, mert legalább a kihívás megvan. Sajnos ez a játék sem jelent meg tökéletes állapotban, de a premier óta a fejlesztők a kritikus hibákat, például a sérült mentési fájlokat vagy az üres inventoryt már kijavították. Az Empathy: Path of the Whispers a sétaszimulátorok között is különleges élményt ad. Bár az állandó rohangálás egy idő után fárasztóvá válhat, a nem mindennapi történetmesélés miatt a stílus rajongóinak különösen ajánlott a Pixel Night játéka, még akkor is, ha művészi tervezésben kiemelkedő, de grafikája ban esetenként elnagyolt.

72%





írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

KING'S BOUNTY: DARK SIDE

➲ Sziasztok!
A Kings Bounty DS-ben elég jól haladok, de van néhány quest, ahol elakadtam. Például Aralanban van egy kőhíd, amin nem tudok átmenni, nincs eltorlaszolva, totál úgy néz ki, mint a többi, de a hősöm a közepénél megáll. Aztán ugyanezen a szigeten, a barlangban van egy Jovel nevű csontváz, akinek csontokat kell gyűjtögetni, de csak négyet találtam meg az ötből. Dragandorban a Stop the Dwarfen Mining Operationsnál is áll quest, mert fogalmam nincs, merre induljak.
Üdv, és előre is kösz: ➲ ADRITOSZ

Aralan azon hídja bugos, viszont billentyűzettel át lehet rajta menni, tehát az iránygombokkal (a mozgás nemcsak az egérrel irányítható, hanem a nyilakkal is) már át lehet tuszkolni a főhőst a közepén. Joviel csontjainak begyűjtésekor mindig az a darab szokott hiányozni, ami az egyik sírkőre kattintva kerül elő, hozzátéve, hogy a játék itt piszok módon nem jelzi az egérkurzor változásával a lehetőséget (végig kell kattintgatni minden sírkövet), de ha nem ez, akkor a főteremben az oszlop mögé elásott lesz az. Dragandorban az említett questnél, a (http://tinyurl.com/lges952) terület térképén a 11-es figura az egyik kulcsszereplő, de úgy rémlik, hogy itt inkább az invoice nevű item szokott gondot okozni, mert a fene sem gondolná, de az inventoryban erre egy use-t kell nyomni, hogy a történet beinduljon.

H1Z1

➲ Szia!
Ma vettem meg ezt a játékot a testvéremmel, de akadt egy kis probléma. Indításnál (mindkettőnket) egy hibaüzenet fogad: LaunchPad was unable to connect. Please check the network connection or try again later. If the problem persists, please visit https://help.daybreakgames.com for assistance. Tudsz segíteni? Előre is kösz!

A hivatalos weboldal szerint a következőket kell tenni:

1. **Vezérlőpult -> Internetbeállítások, és a „Speciális" fülön („Advanced"), az Alaphelyzet... kapcsolóra kattints, aztán a személyes beállítások törlését engedélyezd. Majd ugyanitt a felső Beállítások ablakban, a Biztonság címszóig lapozz el, és e két elem elől vedd ki a pipát:**
   - **Titkosított lapokat ne mentsen a lemezre.**
   - **A kiszolgálói tanúsítvány visszavonásának ellenőrzése.**

   Ne felejtsd el leokézni!
2. **Bizonyos böngésző-bővítmények szintén bezavarhatnak, ha látsz valamilyen keresősávot az alapértelmezett böngésződben, távolítsd el, restart a gépnek, és próbálkozz újra. A vírusirtót/tűzfalat egy próba erejéig szintén érdemes kilőni.**
3. **Futtasd a regedit (Win7-nél parancssorba, Win10-nél keresőbe beírva) alkalmazást, az adatbázisban keresd meg HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings kulcsot, és itt a ProxyEnable és ProxyHttp1.1 értékét állítsd 0-ra (jobb klikk, Módosítás).**

DIRT 3

➲ Most vettem egy Dirt 3-mat, és működött, csak kis képernyőbe volt, ezért átállítottam a nagyságát! Utána csak zöld képet láttam, le is töröltem, de az újratelepítés után is ugyanaz történt!
A választ előre is köszi!

A Dokumentumok/My Games/DiRT3/hardwaresettings/ mappában töröld a hardware_settings_config.xml fájlt (alaphelyzetre visszaáll minden, mint amikor ablakban elindult), aztán, ha bejön a játék és a menü, akkor figyelj oda, hogy a grafikai beállításoknál az Antialiasing (AA) a 8x értéknél semmiképp ne legyen nagyobb.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
Az említett játékkal lenne egy problémám, amikor letöltöttem, elindítottam, kidob egy olyat, hogy a Punkbuster nincs telepítve, stb. meg, hogy a játékot se találja vagy mi. Utánanéztem, hogy mi a Punkbuster, az megvan, hogy anti-cheat program, de minek magyarázok, ti úgy is tudtok ilyen dolgokat. Telepítettem a Punkbustert, de azt írja, hogy a „C:/windows/system32/pnkb.exe error 5 hozzáférés megtagadva". A kérdésem az lenne, hogy hol engedélyezhetném a hozzáférést. Próbáltam elindítani rendszergazdaként, de semmi.

Keresd vissza a pbsetup.exe-t a játék telepítőjéről (az új verziók nem jók, mert azokban már nincs az AC-játékokhoz támogatás), rendszergazdaként indítsd el (jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként), majd az Add a Game opciónál az AC: Brotherhoodot válaszd ki, és várd meg, míg végez a telepítés. Ha valami nem smakkol, akkor a http://tinyurl.com/m7dundj oldalról a Service Installert töltsd le (pbsvc), ez egyfajta tesztelő, és manuálisan is képes a hiányzó fájlok pótlására.

FALLOUT 3

➲ Szia!
A Fallout 3-nak (még valamelyik decemberi PCG laphoz kaptam) a Games for Windows Live-os verziója van meg, a kérdésem pedig az lenne, hogy a játékhoz lehet-e vásárolni valamilyen dlc-t, mert én eddig csak steames kulcsosokat láttam.

Valóban az a helyzet, hogy már csak steames formátumban vásárolhatók DLC-k, de azok még nem passzolnak a te verziódhoz. Lenne még egy lehetőség, a Fallout 3 GOTY lemezes verziójának beszerzése, ami tartalmazza az összes eddig megjelent bővítményt, és árban sem vészes (http://tinyurl.com/lw7r7na), de itt azért várható némi szívás, mert a másolásvédelem néha összeakad a modern op. rendszerekkel.

TEAM FORTRESS 2

➲ Üdv!
A Team Fortress 2 játékkal lenne gondom. Méghozzá az, hogy nagyon laggol, de a CS:GO pedig tökéletesen fut 60 FPS-el, meg minden más játék is. Csak a TF2 laggol ennyire.
Gépem:
Intel Core i5 M 560 2.67 GHZ (4 magos)
NVIDIA Quadro FX 2800M (4GB)
8 GB DDR3 Ram
Windows 10 Pro (64-bit)
Üdv.: ➲ BALÁZS

Összehasonlítottad a TF2 és a CS:GO grafikai beállításait? Elvileg ugyanaz az engine, és ha az egyik jól fut az adott felbontáson és részletességgel, a másiknak is jól kéne. Ám, ha nincs eltérés, még akkor is előfordul, hogy valami beállítási nyavalya van az egész mögött, tehát érdemes végigzongorázni ezt a műveletet:

- **Steam kliensben jobb egérgomb a TF2-ön, Tulajdonságok, Frissítések fül, Steam felhő szinkronizálás elől pipa ki.**
- **Aztán ugyanitt Helyi fájlok fül, Játékfájlok épségének ellenőrzését lefuttatni.**
- **Majd ugyanezen a Helyi fájlok fülön a Helyi fájlok böngészését indítsd el, lépj be a tf mappába, és a következő mappákat nevezd át:**

custom -> custom_old
cfg -> cfg_old
resource -> resource_old
Aztán Steam újraindít, és próba!

Ui. Amúgy próbálkoztál többféle szerveren is? Mert simán előfordulhat, hogy nem a graf, hanem a net rész laggol, és bizony találkozni olyan szerverekkel is, ahol a látszólag jó ping ellenére is akadozik a játék.

STALKER: LOST ALPHA

➲ Sziasztok!
A következő hibaüzenetet kaptam indításkor: Cannot open file „fsgame.ltx". Ez mi lehet? Az összes fájl korrektül letöltődött, átment, nem értem mi a gond (csak az alap van meg, a patchek nincsenek).

Szinte 100%, hogy a patch kell (DC 1400 esetén, tehát ha azt telepítetted, akkor csak a kisebbik), mert valami hotfixes kavarás volt a megjelenéskor néhány hiányzó fájl miatt.

ETS2

➲ Kedves Tika!
Az Euro Truck Simulator nevű játékkal lenne két gondom! Az első az, hogy a „Going East!" nevű dlc-t szeretném berakni a játékba, de a modkezelőben nem talál egy modot sem a játék. A játékban levő letölthető dlc-k között, pedig azt jelzi, hogy ez a mod már telepítve van. A második gondom az lenne, hogy néhány zenét beraktam a játékba, és benne is volt, viszont minden újraindításkor eltűntek a zenék (Windows 7-en játszom a játékot, és a játék pedig 1.27-es verziójú).
A választ előre is köszönöm!
Üdvözlettel: Olvasótok, ➲ ROBESZ

A mod és a DLC nem ugyanaz! Mindenesetre nehéz ügy, mert amennyire én tudom, a Going East! DLC csak Steamen érhető el, ami amúgy nem egy nagy ügy, hisz a dobozos játék egyszerűen regisztrálható a Steamen, de ott meg a DLC aktiválása/telepítése sima menet lenne (automatikus). Ebből viszont arra következtetek, hogy nálad valami (nem annyira legális) kókányolás lesz. Ott meg verziók, törések és a btk., szóval abba nem másznék bele.
Zene: Igazából sok okosság nincs, a megadott könyvtárba (Dokumentumok\ETS2\Music) felpakoljuk a zenéket, és az R-rel a játékban előhívjuk a lejátszót. Hogy miért tűnik el, fogalmam nincs, és nem is nagyon látom, hogy másoknál előfordult volna, úgyhogy valami az alapverzióval lehet (értsd a mókolás miatt).

CS: GO

➲ Üdv, Guru!
Tudtok nekem a fent említett játékhoz egy olyan kódot küldeni, amivel kikapcsolhatom a vért a játék multiplayer részében? Ha igen, akkor mivel tudom majd visszaállítani?

Ez egy érdekes kérdés, és igazából többféle megoldás is van, attól függően, hogy az erőszakmentesség a cél, vagy a vérfoltok eltüntetése.
Ha az erőszakmentesség, akkor az indítási opciók közé (jobb egérgomb a Steam kliensben a CS: GO-n, és az Általános fülön az Indítási opciók beállítása) illeszd be ezt:
+violence_hblood 0
Így a játékosok nem meghalnak, hanem megadják magukat találat esetén... semmi vér, 0 agresszió.
Megszüntetni a bejegyzés törlésével lehet.
Ha csak a vért akarod kikapcsolni, akkor a konzolparancsok közül az:
r_drawparticles 0 – letiltja a vért a játékosok modelljeiről
r_drawdecals 0 – ez pedig a falakról és a padlóról
(a 0 helyére beírt 1-es értékkel visszakapcsolható)

Létezik még egy gyakori megoldás, ez szintén a vérfoltokat pucolja ki, és a konzolparancs:
bind mouse1 „+attack; r_cleardecals"
Utóbbit visszavonni ezzel a két paranccsal lehet:
unbind mouse1
bind mouse1 „+attack"

WATCH DOGS 2

➲ Üdv, a PC Guru csapatának!
A Steamen megvettem a Watch Dogs 2-t. Az elején minden rendben volt, majd indításkor jött egy hibaüzenet, hogy „Zárjam be a PCHunter64-et mielőtt indítanám a játékot" (képet mellékelek). Ötletem sincs, hogy ez mi lehet, de szerintem az „EasyAntiCheat"-nek lehet hozzá valami köze.
Ha újra tudnátok segíteni, azt nagyra becsülném. Segítségeteket előre is köszönöm.
Üdvözlettel, ➲ K. GYULA

Valószínű, hogy sikerült bevonzani valami kártevőt, úgyhogy sürgősen rá kellene ereszteni valami komolyabb cuccot a háttértárakra. A http://tinyurl.com/j32jr94 free verzióját javasolnám, kis szerencsével megtalálja és kipucolja a nyavalyást.

BILLENTYŰZET

➲ Sziasztok, kedves PC Guru-sok!
Egy professzionális kínai csapatban (CS:GO csapat) láttam egy jó billentyűzetet, ami tetszene.
A Youtube-on kérdeztem a videó alatt, hogy milyen a billentyűzet, de nem válaszolt senki, mert nem mai videó. Szóval szeretnélek titeket megkérdezni, hogy milyen billentyűzet ez: itt a link a videóhoz http://tinyurl.com/mfnffqb, és a 23:15-nél lévő cucc érdekel. Kéken világít, látszik, hogy cherrys, de nem tudom, hogy milyen billentyűzet!
Kérlek, titeket segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm!

Ha jól látom, akkor ez bizony egy Steelseries APEX M500. A gyártó, pontosabban a termék linkje pedig itt van: http://tinyurl.com/zdwg4zo

NEM INDUL

➲ Szia!
Nemrég (kb. kedden) kapott a gép egy új tápegységet, mert a régi tönkrement. Na most: a régi táp 500W-os volt, az új pedig 700W-os (szervizben lett beszerelve). A probléma ott kezdődik, hogy tegnap elkezdtek lefagyni a következő játékok indításnál (eddig tökéletesen mentek): CS: GO, Rainbow Six Siege, GTA V és (tudom, hogy nem játék, de akkor is) Teamspeak 3.
Mit tudok csinálni? A választ előre is köszi!

Nehéz ügy, mert ha új hardver kerül a gépbe, akkor mindig ő a fő gyanúsított, pedig simán előfordulhat, hogy csak valami nem illeszkedik tökéletesen a szereléskor megbolygatott gépben, pl. SATA kábelek, vagy nem dugták rá a kisegítő tápvezetéket a VGA-ra, ilyesmire gondolnék először. Mondjuk az sem mindegy, hogy milyen hibaüzenettel és hogyan fagynak le a játékok, mert a régi, haldokló táp lehet, hogy már elkezdte szétcseszni a merevlemezt (HDSedntinellel ellenőrizhető), vagy adott pár löketet valamelyik főegységnek. Először mindenképp próbáld letisztázni, hogy szoftveres vagy hardveres hiba (hibaüzenet segíthet, vagy az, ha újrahúzod a rendszert) – ha hardveres, akkor a memóriákat (memtest+) és a merevlemezt (HDSentinel) tudod tesztelni, a benchmarkok arra is megadják a választ, hogy a VGA-val mizujs (szemetelő kép, villogó textúrák és a többi). Persze, ha bármi más a hiba forrása: táp, alaplap stb., azt csak az adott egység cseréjével tudod kizárni, illetve úgy, hogy visszaviszed a szervizbe...

FORZA HORIZON 3

➲ Kedves PC Guru!
A fent említett játékkal van egy idegesítő problémám, amire nem tudok megoldást találni. Szóval, amikor online szeretnék játszani, minden megy jól, talál egy „session"-t, rámegyek a csatlakozásra, majd egy pár másodperc múlva kiírja, hogy nem sikerült csatlakozni, és ad egy opciót az úgynevezett „network diagnostics" megtekintésére. Ha ezt megnyitom, az egyetlen értelmes információ, ami tudna segíteni csak annyit ír, hogy: „Check your DNS settings and try again", illetve még előtte az áll, hogy: „Failed to resolve the server address". Értem mit jelentenek ezek a szövegek, hisz angolt tanulok, de sehol máshol sem találtam semmi megoldást, azért fordulok hozzátok. Esetleg magával az internetszolgáltatással vagy a router beállításaival lehet a probléma?
Válaszotokat előre is köszönöm.
➲ KOLOS

A routerben, ha nem csináltál semmi extra portforwardot, szűrést, akkor nem szokott gond lenni (a UPNP beállításra ránézhetsz, ez Enableden kell, hogy legyen), a netszolgáltatóknál sem sűrű manapság ez a fajta blokkolás. Azt nézd meg, hogy a Vezérlőpultban, a Hálózat és megosztási központban az Adapterbeállítások módosításánál hány aktív hálózatot látsz, elvileg csak egyet kéne (ha van aktív virtuális háló, mint pl. Hamachi, az itt látszani fog, és nem jó).

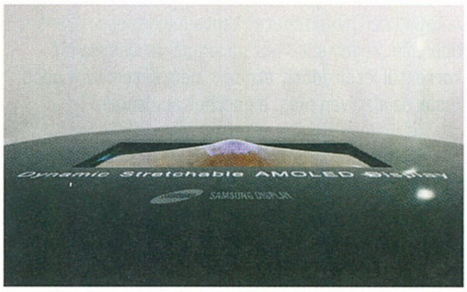
GÉPIGÉNY

➲ Helló!
A napokban sikerült beszereznem egy Rainbow 6: Siege-t és egy Starcraft 2: Battlechestet. Az alábbi rendszeren elfutnak ezek?
Processzor: AMD athlon(tm) X4 750K (négymagos)
8Gb RAM
Videokártya: Dual-X R9 270(2Gb GDDR5)
A választ előre is köszönöm!
➲ ALFONZO

Igen, elszaladgál mindkettő. Legközelebb azonban még vásárlás előtt érdemes ránézni a gépigényre, és ha még úgysem tiszta a kép, akkor egy videomegosztón érdemes bepötyögni a játék nevét a videokártyád típusával (általában a CPU-hoz is találsz közelítést), aztán élesben, gameplay videón megnézni, hogy mit mutat az fps-számláló.

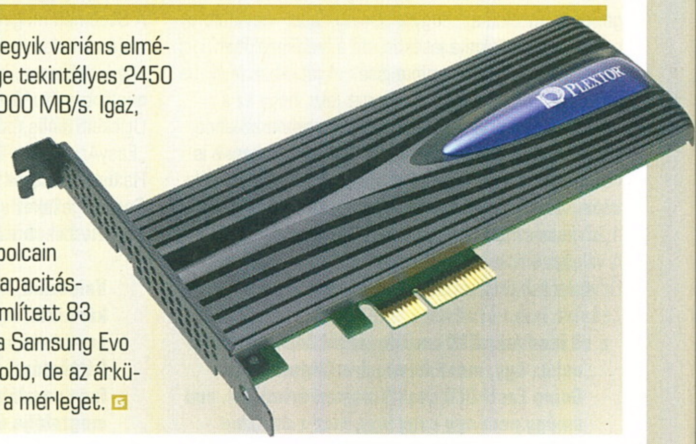
A SAMSUNG NYÚJTHATÓ KIJELZŐVEL RUKKOLT ELŐ

A Samsung új kijelzőjének bemutatására még várnunk kell egy kicsit, de a koreai gyártó már most megszellőztette, hogy hamarosan élőben is láthatjuk az új OLED kijelzőket. A vállalat elmondása szerint a 9,1 colos kijelzőt a SID 2017 Display Week során mutatják be, mely éppen a lapleadás környékén zajlik, úgyhogy sajnos közelebbi információkkal nem tudunk szolgálni, csak azzal, amit előzetesen elmondtak, de már ez is éppen elég érdekes. Eszerint a hajtogatható, feltekerhető és rugalmas kijelző most már nyújtható is, és a cég tervei szerint a jövő hordozható eszközeiben mutatkozhat majd be. Egyes spekulációk szerint a Samsung Galaxy X éppen ezzel a technológiával felvértezve érkezik, de mi erre nem vennénk mérget, a készülék idei megjelenésére tekintettel pedig pláne nem (szakértők szerint az új kijelző 2019-ben kerülhet csak forgalomba, azaz 2 év múlva).



A PLEXTOR KIÜTNÉ A SAMSUNGOT A NYEREGBŐL

A Plextor felvenné a kesztyűt a Samsunggal, már ami a fősodorbeli, magyarán fogyasztói piacra szánt NVMe SSD-ket illeti. A jelenlegi egyik legnépszerűbb választás a Samsung 960 Evo sorozata, ennek szeretne konkurenciát állítani a Plextor az M8Se szériával, melyet 83 euró (cirka 25 000 forint) környékén már meg is kaphatunk, modelltől függően. A felezett magasságú M8Se-Y PCI-E foglalatban helyet foglaló kártya mellett két m.2 2280 csatolójú modellel erősít a gyártó, egyiket vastag alumínium hőelvezetővel (M8Se-G) látták el, míg a másik, „csupasz" változatot (M8Se-GN) inkább hordozható gépekbe szánják, ahol kevés a hely. Mindegyik variáns elméleti maximum olvasási sebessége tekintélyes 2450 MB/s, írási sebességük pedig 1000 MB/s. Igaz, hogy ez valamelyest elmarad saját csúcsmodelljüktől, de várhatóan olcsóbban is előállíthatóak, ezt követi árazásuk is. Június elejétől már a boltok polcain lesznek, négy különböző tárolókapacitással 128 GB-tól 1 TB-ig, a már említett 83 eurótól 494 euróig. Igaz, hogy a Samsung Evo 960 teljesítménye még mindig jobb, de az árkülönbség a Plextor javára billenti a mérleget.



A MICROSOFT BEMUTATTA SAJÁT VR-KONTROLLEREIT

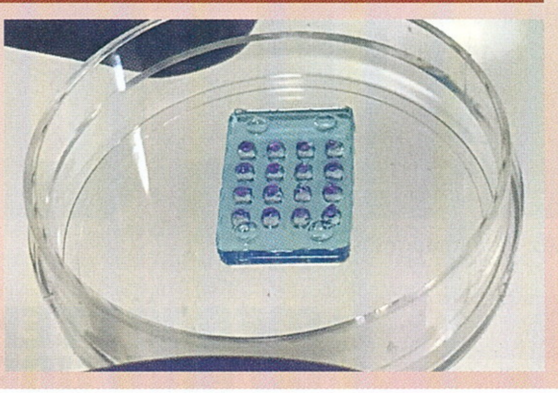
A Microsoft kevert valóság headsetjeiről már meséltünk a különszámban. Ha lemaradtatok volna, akkor röviden összefoglalva a Microsoft több céggel karöltve szeretné elhozni mindenkinek a megfizethető VR-élményt. Többek között a HP, az Acer, a Lenovo és az Asus is készül megfizethető VR-headsetekkel, ezekhez kaptunk most egy kis kiegészítő információt. Saját mozgásérzékelős kontrollerekkel rukkol ugyanis elő a redmondi óriás, melyek az Acer kínálta megoldással remekül együttműködnek. Se madzag, se külső helyzetmeghatározó-érzékelő nem kell hozzájuk, mindent a sisak beépített kamerái intéznek, az ígéretek szerint milliméter alatti pontossággal. Minden egyéb tekintetben kísértetiesen hasonlít az Oculus irányítóihoz, egy ravasszal, egy thumbstickkel és egy trackpaddel, valamint a pozíció meghatározásában szerepet játszó LED-ek gyűrűjével. Mindezt ténylegesen megfizethető áron (legalábbis a többi piacon levő szereplőhöz viszonyítva) az Acer csomagja kontrollerestül-sisakostul mindössze 399 dollárba (120 000 forint) kerül majd, és a fejlesztők reményei szerint még az ünnepi szezonban beszerezhető lesz.

STRAPABÍRÓ HIBRID LAPTOP A PANASONICTÓL

A Panasonic büszkén jelentette be a Toughbook 33 elnevezésű kettő-az-egyben laptopját, melynek kijelzője lecsatolható és tabletként használható. Ahogy az elnevezése is árulkodik róla, a 12-colos, szokatlan, 3:2 képarányú, 2160×1440 képfelbontású hibridet elsősorban szélsőséges körülmények közötti használatra tervezték. A gép burkolata egy különleges magnéziumötvözet, mely minden időjárási viszontagságot kibír, kapacitív érintőképernyője pedig kesztyű viselése esetén is érzékeli mozdulatainkat. Nem elhanyagolható az a fegyvertény sem, hogy HDR szabvány fölötti, 1200 nit fényerejű képernyője még erős napsütésben is jól olvasható. A gép két változatban, i5-7300U vagy i7-7600U processzorral felszerelve is választható, mely mellé 8 GB RAM (opcionálisan 16 GB-ra bővíthető) és egy 256 GB kapacitású SSD (opcionálisan 512 GB-os is választható) társul. Természetesen a WiFi és Bluetooth alapvető, de GPS és 4G LTE modemmel is szerelhető, a videohívásokhoz pedig elő és hátlapi FHD kamera is dukál. Ezeket végigolvasva már sejthető, hogy nem éppen olcsó a kicsike, egész pontosan 3649 dollárba (majdnem pontosan 1 millió forintba) kerül, és mire ezt olvassátok, már kapható is.

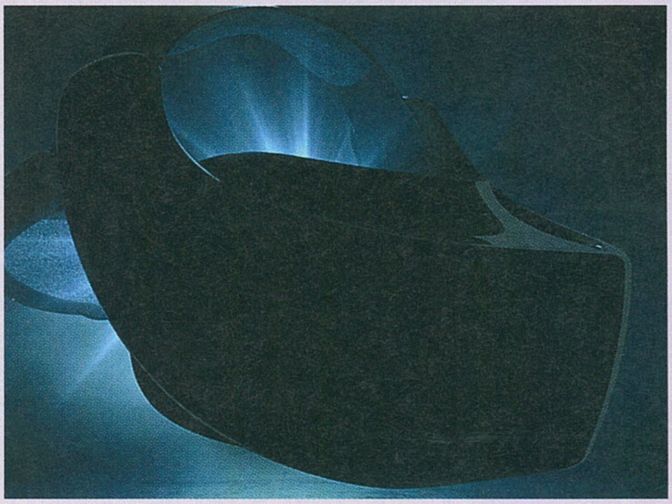
EMBERI RETINÁT HELYETTESÍTŐ IMPLANTÁTUMOT FEJLESZTETTEK KI

A látásért a retina a felelős, és rendkívül hasonló a működése egy digitális kamera szenzorjához: a ráeső, beérkező fényt alakítja át elektromos jelekké, melyek aztán az agyba továbbítódnak feldolgozásra. Szerte a világon sokan szenvednek örökletes vagy elkapott fertőzésekben, melyek miatt a retina sérül, és ez a legtöbb esetben látásromláshoz vagy teljes vaksághoz vezet. A múltban merev anyagok beültetésével próbálták segíteni a betegeken, melyek viszont csak ideig-óráig nyújthattak megoldást, magas volt a kilökődés és a sérülések aránya. A University of Oxford kutatói azonban egy újfajta, szintetikus szövetet fejlesztettek ki vízcseppek és sejtmembrán proteinek felhasználásával, így az sokkal jobban hasonlít az emberi szervezetben megtalálhatóhoz. Jelenleg még csak laboratóriumi körülmények között tesztelték, és egyelőre csak monokróm jelátadásra képes, de a kutatók bizakodóak a technológia jövőjét illetően.



A HTC ÚJ VR HEADSETEN DOLGOZIK

Amikor elkészül, a HTC új Vive sisakja magasabb szintre emeli majd a VR-élményt, működéséhez ugyanis a tervek szerint nincs szükség sem kábelekre, sem számítógépre, teljesen önállóan teszi majd a dolgát. Az ötlet hasonlít a Smasung Gear VR és a Google Daydream View elképzelésére, egyetlen lényeges eltéréssel: telefonunk kijelzője helyett már eleve beépített kijelzővel, energiaellátással és környezetérzékeléssel érkezik majd. Ez lesz az első önálló headset, mely a Google Daydream platformjára épül, jelentette be a kereső-óriás a Google IO rendezvényen. Ráadásul nem is kell rá éveket várni, a bejelentés szerint még az idei év végén megjelenhet, igaz, ezt a HTC még nem erősítette meg. Egyelőre az sem tisztázott, hogy az új headset kihasználja-e majd a Steam áruházának kínálatát, de valószínűnek tartjuk, hogy nem – elég nehéz lenne kellő erőt és az ahhoz szükséges energiaforrást bezsúfolni egy fejre illeszthető eszközbe. Annyi viszont biztos, hogy ez még nem a pletykált Vive 2, inkább az abban alkalmazott technológiának egy előfutára, amolyan „éles tesztje".



AZ AMD 2020 ELŐTT 7 NANOMÉTERRE VÁLT

Az AMD erősen kezdte az évet, és még nincs vége, a Computex alatt bemutatkoznak az AMD Vega kártyák asztali gépekbe szánt változatai (lehet, hogy mire ezt olvassátok, már kaphatóak is). De a jövőben sem ül a gyártó a babérjain, mind a videokártyáit, mind a processzorait 2020 előtt a most alkalmazott 14 nm helyett 7 nm-es gyártástechnológiával készítené. Ez elméleti síkon azt jelenti, hogy kétszer annyi tranzisztort zsúfolnának ugyanakkora területre, kisebb várható fogyasztás mellett. Magyarán kétszer olyan erős CPU-k és GPU-k közelednek, méghozzá pár éven belül. Feltéve, hogy gond nélkül veszik az akadályt a GlobalFoundries szakemberei, mivel ők gondoskodnak a FinFET technológia gyártásáról. No, nem a szakértelmüket vonjuk kétségbe, hanem sokkal inkább a költséghatékonyság és a stabilitás miatt aggódunk, de ne legyen igazunk. A kérdés már csak az, hogy onnan hova tovább, de ezen még ráérünk morfondírozni...

ÁLOMPC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

MEGJÖTTEK AZ ÚJ AMD VGA-K!

Az elmúlt három hónap hozott is változásokat, meg nem is. Az AMD RYZEN processzorai elkezdtek lefelé terjeszkedni, hogy végre az Intel Core i5-öseinek is legyenek ellenfelei, és bemutatkozott az RX 500-as Radeon család is, ami (mivel a fele csak átnevezés az előző szériából) nem nagyon rendezte át a piacot. A memóriacsomagok árai továbbra is emelkednek, de jó hír, hogy az elemzők szerint lassan beállhatnak a mostanihoz közeli szintre, tehát további növekedés már nem nagyon várható. Viszont idén árcsökkenéssel sem számol senki, így meg kell barátkozzunk az aktuális számokkal.

GAMEBASE

A múltkori ÁlomPC-ben bukkant fel a belépőszintű játékos konfigurációnkban a Kaby Lake alapú Pentium, ami már Hyper-Threading támogatással is rendelkezik, és azóta is uralja a mezőnyt. Az ára még csökkent is egy kicsit, így elég egyértelmű, hogy játékra nincs kihívója 30 ezer forint alatt. Az RX 500-as széria megjelenésével az RX 460-ak ára megint esett egy kicsit, így a múltkori árszinten már 4 GB-os példányt is kaphatunk, vagy ha épp találunk, akkor RX 560-ast is (minimálisan gyorsabb). Ha viszont biztosak vagyunk benne, hogy megleszünk 2 GB-tal is, akkor spórolhatunk pár ezer forintot, vagy válasszuk inkább a GTX 1050-est, mert erősebb egy kicsit az emlegetett Radeonoknál.

Alaplap	ASUS H110M-K	**17 500 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4560	**18 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2400 KIT	**23 500 Ft**
Videokártya	RX560 4GB / GTX1050 2GB	**37 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 500 Ft**
Tápegység	Chieftec GPS-400A8 400W	**11 500 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 200 Ft**
Összesen		**133 200 Ft**

GAMELINE

Az aktuális Core i3 generáció nem éri meg a felárat a Kaby Lake-es Pentiumhoz képest, ezért úgy döntöttünk, hogy ezúttal egy kicsit nagyobbat ugrunk árban a GameLine konfigurációval. Amikor épp jó áron van, az órajel többlet miatt érdemesebb inkább a Core i5-7500-ra hajtani, de a 7400-as is komoly előrelépést jelent egy kétmagos processzorhoz képest. Arany középútként (vagy ideiglenes megoldásként) viszont ki lehet húzni egy Pentiummal is egy RX 570/GTX 1060 mellett. Nem hajtja ki mindenben ezeket, de legrosszabb esetben feljebb tekerhetjük a GPU-t terhelő beállításokat, hogy kiegyensúlyozzuk a helyzetet.

Alaplap	MSI B250M PRO-VDH	**22 700 Ft**
Processzor	Intel Core i5-7400	**54 300 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury 8GB DDR4-2400 KIT	**23 500 Ft**
Videokártya	RX570 4GB	**60 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**15 500 Ft**
Tápegység	FSP Hyper S 500	**17 700 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 200 Ft**
Összesen		**203 900 Ft**

GAMEPRO

A felsőkategóriás konfigurációnk nem változott, de érdemes megjegyezni, hogy ez a processzor megtuningolva akár egy GTX 1080 Ti kihajtására is elég lehet, szóval ha valaki erősítene GPU fronton, hát szabad a pálya. Gondolkoztunk rajta, hogy a változatosság kedvéért ezúttal egy RYZEN-es konfigurációt rakunk össze ezen az árszinten, de a tapasztalataink szerint játékra még mindig kiegyensúlyozottabb teljesítményt nyújt egy Core processzor. Ha azonban ki tudjuk használni a több magban lévő lehetőséget, akkor egy hatmagos, tizenkét szálon dolgozni képes R5 1600X egyértelműen jobb választás még a csúcs Core i5-ösnél is.

Alaplap	Gigabyte GA-Z270X-UD3	**46 000 Ft**
Processzor	Core i5-7600k	**74 000 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 500 Ft**
Memória	HyperX Fury 16GB DDR4-2400 KIT	**46 000 Ft**
Videokártya	GTX1070 8GB	**135 000 Ft**
SSD	Samsung 960 EVO 250GB	**42 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB 5400rpm	**21 500 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M600	**21 500 Ft**
Ház	Fractal Design Define S	**26 000 Ft**
Összesen		**419 500 Ft**

AZ AMD MEGKEZDTE A TÉRHÓDÍTÁSÁT!

A múltkori ÁlomPC még az Intel Kaby Lake processzorainak felbukkanásáról szólt, mostanra már azonban az AMD is elkezdett lefelé terjeszkedni a RYZEN-ekkel, és frissített egy kicsit Radeon szériáján is. Sajnos a sokak által várt VEGA még mindig nem jelent meg, de elvileg már itt van a kanyarban...

Az utóbbi három hónap főleg az AMD lassú építkezéséről szólt, amire az elsietett RYZEN rajt miatt volt szükség. Az mostanra már valószínűleg senkinek sem titok, hogy megjelenésükkor az alaplapgyártók az idő szűke miatt nem álltak a helyzet magaslatán, és még erős jóindulattal is csak béta állapotban lévő UEFI Firmware-ekkel indították útjukra AM4-es termékeiket. Az AMD azóta több AGESA frissítést is kiadott, amiket a funkcióbővítésekkel együtt serényen elkezdett implementálgatni minden cég. Az AGESA kódok frissítésének a memóriatámogatásban van nagy szerepe. Az utolsó május végén érkezett, úgyhogy körülbelül mostanában bukkanhat majd fel a gyártók honlapjain, így ha AM4-es alaplapunk van, érdemes megnézni, nem jött-e hozzá új UEFI.

Elég nagy a jelentősége van ezeknek, mert mint kiderült, a RYZEN-ek szeretik a magas órajelű, alacsony késleltetésű memóriákat, sokkal jobban, mint az Intel processzorai. Jól érezhető teljesítménynövekedéssel jár, ha egy gyorsabb memóriapárost pakolunk egy RYZEN processzor mellé, csak az a helyzet, hogy az AGESA frissítések előtt ezek a központi egységek nagyon válogatósak voltak, szinte lehetetlen volt magas órajelű memóriát pakolni melléjük (a kezdeti UEFI-kkel még a hivatalosan támogatott 2667 MHz is problémás volt sok esetben). A gyengélkedő szoftver mellett jogos kritika volt még az is, hogy az alaplap árak az egekben voltak, de mostanra ez eléggé normalizálódott, RYZEN mellé már 20 ezer forint alatt is találni deszkákat, 20 és 30 ezer forint között pedig már elég jó választék van B350-es chippel szerelt változatokból, amikkel már tuningolni is lehet (bár finoman megjegyeznénk, hogy a legtöbb RYZEN-nel nem leszünk tuningbajnokok, ugyanis 4 GHz körül kifulladnak).

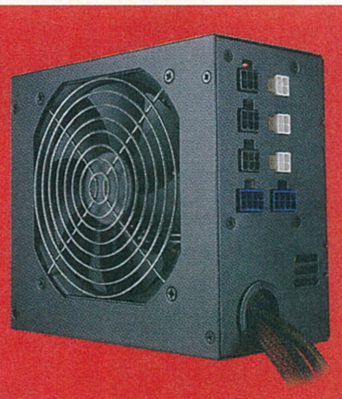
Nemcsak az AMD alaplapok árai mozgolódtak azonban, az Intelnél is érdemes körülnézni. Főleg az olcsóbb régiókban, ahol a B250-es chipset szép lassan elkezdte átvenni a B150-es helyét. Persze ez nem egy óriási generációváltás, de így már elég jó áron lehet kapni olyan alaplapokat, amiken már van PCI-E 3.0 x4-es M.2 csatlakozó a villámgyors SSD-knek. Ha pedig már az Intelnél tartunk, érdemes megjegyezni, hogy aki Core i7-es processzorban gondolkodik, az lehet, hogy jobban jár, ha vár egy kicsit, nemsokára bemutatkozhat ugyanis az új család, ami az előzetes információk alapján érezhető teljesítménynövekedést hoz majd. Reméljük tényleg így lesz, mert az utóbbi generációk alig erősödtek azonos órajelen (már ha éppen...).

Érdekesség még az utóbbi hónapokban az RX 500-as Radeon család megjelenése. RX 550-szintű, 30 ezer forint alatti kártya eddig nem is volt a palettán, de az az igazság, hogy annyira talán nem is hiányzott, aki komolyan gondolja a játékot, az RX 460/RX 560/GTX 1050 trió alá ne adja, aki pedig nem játszik, annak általában elég az integrált megoldás is (már ha éppen van persze). Az RX 560 nem más, mint a 460-as, csak teljesen aktivált GPU-val, tehát 1024 shaderrel, így egy kicsit erősebb, mint elődje, árban pedig ugyanott van. Az igazi érdekesség az RX 570-es, ami igazából csak az RX 470 átnevezett változata, ám jóval magasabb alap órajelet használ, és a TDP keretét is megnövelték. Igen, ez megnövekedett fogyasztást jelent, de legalább nem lesz akkora szórás teljesítményben, mint az RX 470-es mezőnyben volt (amelyik gyártó betartotta a TDP korlátozást, annak elég alacsony órajelen ketyegett a kártyája játékok alatt). Ráadásul már az induló készletek között is voltak 60 ezer forint alá benéző példányok, nem csoda, hogy el is kapkodták őket, ennyiért elég jó vételek. A sor végén az RX 580 van, ami tényleg csak annyit tud, hogy minimálisan magasabb órajelei vannak, mint az RX 480-asnak. Remélhetőleg hamarosan a VEGA széria érkezéséről is beszámolhatunk, de lapzártakor még mindig nem voltak friss információink megjelenési dátumokról (talán a Computexen kiderül ez-az).

Zárásként megjegyeznénk, hogy az itt felsorolt gépek (sok egyéb mellett) most is felkerülnek az iPon Computer Gépösszerakójába, amit érdemes azoknak használni, akik nem akarnak figyelni a különböző függőségekre, megteszi helyettük a rendszer. Pár kattintással finomhangolható az igényekhez bármelyik konfiguráció, de a készletektől függően lehet, hogy lesznek eltérések (például RX 570-es a cikk írásának pillanatában épp nincs készleten, a GTX 1060 3 GB-os változatát szoktuk ajánlani helyette).

MSI B250M PRO-VDH

Pentium G4560



FSP Hyper_M

Sapphire RX570v

HA 3D-RE NINCS SZÜKSÉGED
NEW NINTENDO 2DS XL

[ÍRTA BÖJTI] Lassan már csak a kiotói óriás legnagyobb rajongói tudják számon tartani a pár évente piacra kerülő 2DS- és 3DS-verziókat, ám a legújabb változatot idő előtt kipróbálva nemcsak azt mutatjuk most be nektek, de megpróbáljuk a szériára vonatkozó kérdéseket is tisztázni.

Első körben szeretnénk köszönetet mondani a ConQuestnek, amiért pont két hónappal a megjelenése előtt már alaposan kipróbálhattuk a New Nintendo 2DS XL elnevezésű készüléket, plusz olyan játékokat, amik azzal együtt jelennek meg július 28-án. Bizony, bő két hónappal a cikk leadása után, és majdnem két hónappal azután, hogy a cikket olvasod. Persze, az egyetlen délután alatti ismerkedés nem ugyanaz, mintha heteken át, napi sok órán át tesztelnénk a gépezet képességeit, de az elődök ismeretében azért van egy határozott véleményünk arról, mi jó és mi nem jó egy handheld esetében. A sajtóeseményen sikerült a készülék és az első néhány program mellett jó alaposan elidőzni, ám az élmények és a specifikációk részletezése előtt nézzük kicsit át a 2DS- és 3DS-sorozatokat.

DS UTÁN SZABADON

A 2005-ös DS után a duplaképernyős megoldás annyira bejött a Nintendónak, hogy következő nagy dobását, az ahhoz használatos szemüveget nélkülöző 3D-s játék bevezetését is ezzel a kialakítással oldotta meg. Érdekes amúgy, hogy míg a kifejezetten eltérő hardver között hat esztendő telt el (ha a japán megjelenést vesszük alapul, akkor hét), a 2011-ben napvilágot látott, 3DS elnevezésű konzol az elmúlt újabb hat év során immáron az ötödik (!) verziót, átalakított kütyüt szüli, ami valljuk be, nem csekély szám. Tegyük hozzá, hogy azért a DS sem egyetlen modellel futotta le az életidejét, elvégre született DS Lite, DSi, valamint DSi XL testvére is. De visszatérve a 3DS-re... a DS-játékokat is futtató 2011-es készüléket követte 2012-ben a 3DS XL, ami 90%-kal nagyobb kijelzővel rendelkezett, ezzel a nehezebb hordozhatóság és a több pixel mellé nagyobb játékélményt is nyújtva. Ezután jelent meg 2013-ban a 2DS, ami a téveszmékkel ellentétben nem korábbi a 3DS-hez képest, hanem annak egy „butított", olcsóbb változata.

Nem lehet összecsukni, nem ismeri a 3D-t és a sztereó hangzást, viszont olcsóbb és strapabíróbb, ráadásul a 3DS programfelhozatalát ugyan mindenki imádta, a szemnek néha kellemetlenné váló 3D-s hatást rengetegen kikapcsolták. Végül 2014 és 2015 során jött el az idő a New Nintendo 3DS-re és New Nintendo 3DS XL-re, amik hardveresen is erősebbek (van olyan játék, amit csak ez a két verzió futtat, és a régebbi masinák már nem képesek erre), a 3D-s megjelenítés is megbízhatóbbá vált, az új kezelőfelület miatt a játékélmény is megnőtt, sőt az NFC chippel még az amiibo figurákat is be tudják olvasni. Természetesen az XL nagyobb képernyővel rendelkezik (bár kijelzőméret terén a New 3DS is eltér a sima 3DS-től), ezáltal a kép is pixelesebb, illetve hátránya, hogy nem cserélhető a borítása. Ennyi újdonság és javítás után pedig fura lett volna, ha a New-szériának a jobban működő 3D ellenére nem születik 2D-s, olcsóbb változata, és hát pontosan ez lesz a július végén debütáló New Nintendo 2DS XL.

OLCSÓ ÉS PRAKTIKUS

Mielőtt bárki azt gondolná, hogy az egyelőre fekete-türkiz és fehér-narancs színekben megjelenő New Nintendo 2DS XL az okosabb testvér buta kisöccse, öntsünk tiszta vizet a pohárba: az új készülék mindent tud az elmúlt két évben hozott újdonságok közül, tulajdonképpen csak a 3D-s hatás maradt ki belőle. Képes az amiibo figurák információinak beolvasására (sőt az új Pikmin mellé egy új karakter is érkezik, továbbá a Miitopia egyből egy rakás figurát felhasznál

Ezekkel játszottunk

Hey! Pikmin

Ha új Nintendo-konzol van a láthatáron, az a Gamecube óta sok esetben új Pikmint is jelent, kedvencünk, avagy Olimar kapitány pedig ismét egy új, pikminekkel teli bolygót fedez fel magának, csak ezúttal 2D-ben, így platformos elemeket csempészve a fejtörőkkel teli aranyos játékba. Mindenkinek ajánlható szórakozás.

Dr. Kawashima's Devilish Brain Training

Kawashima doki visszatért, és ördögibb, mint valaha. Az agyi működésünket sokadik alkalommal megbirizgáló doktor ezúttal az új feladványokon túl pár régebbi feladat sokkal ördögibb, nehezebb változatát hozza (innen a cím), így javítva memóriánkat és feladatmegoldó képességeinket.

Miitopia: Casting Call

A StreetPass és a Miiverse eddig is nagy népszerűségnek örvendett a saját karakterek megalkotásával, a Miitopia pedig emeli a tétet: egy olyan RPG-t takar a cím, amelyben a szereplők közti kapcsolatok legalább olyan fontosak, mint szintjük és felszerelésük. Ehhez a játékhoz persze nem árt egy csomó DS-es ismerős sem, akikkel kipróbálhatjuk.

Ever Oasis

A felsoroltak közül az egyetlen, ami nem az új konzollal egy időben érkezik, hanem már június 23-tól megvásárolható, és egyben a legvártabb program is: a Mana-széria elismert alkotója ezúttal egy rendkívül tartalmas és remek RPG-városmenedzsment hibriddel tér vissza, melyben oázisodat is fejlesztened kell.

a játékélmény változatosabbá tételéhez), valamint az újabb kezelőfelületet is megörökölte a pontosabb irányítás kedvéért. Így tehát van érintőképernyője, a microSDHC kártya kicseréléséhez nem kell külön orvosi engedélyt igényelni, majd összetett operációt végrehajtani, pár gomb kicsivel arrébb költözött, hogy ne akadjanak össze az ujjaink, a kijelző mérete pedig az előző 2DS-éhez képest 82%-kal megnőtt.

tó, hogy meg is van a tökéletes, ezúttal még súlyra is kellemesebb (kábé 260 grammos), továbbra is összecsukható handheld. A New Nintendo 2DS XL emellett fogásra is kellemes, a jól működő C-stick ezen is megtalálható, a felső borítás recésebb, ezért a sima alsó felülethez képest kevésbé csúszik, kézbe simul, egész egyszerűen jó rajta játszani. Pár órás ismerkedésünk alatt egyáltalán nem éreztük úgy, hogy kellemetlen lenne a rajta való játék, stabilan sikerült fogni, szóval egy-egy nagyobb rázkódás kivételével a hosszabb utazások során is kiváló társ lehet.

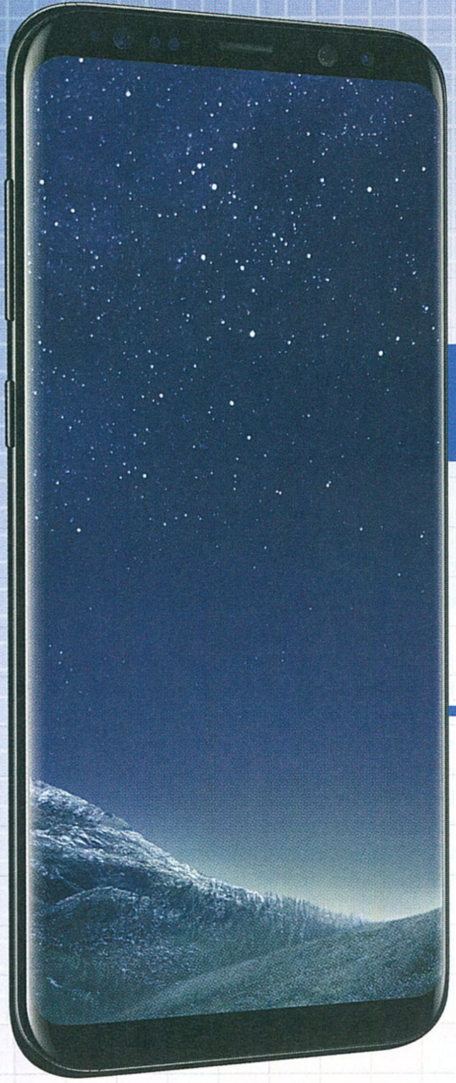
A NINTENDO RÉGI-ÚJ KÉZIKONZOLJA NEM ROSSZ JÁTÉKSZER, SZÓVAL HA NEM KELL MINDENÁRON 3D, A 2DS-SEL EGYSZERŰEN JOBBAN JÁRSZ, PUNKTUM.

Hogy mit jelent ez a gyakorlatban? Tulajdonképpen minden igazán fontos funkciót és változtatást megkapunk az előző generációkból, és ha esetleg még mindig bajunk lenne a szabad szemmel észlelhető, erre kialakított szemüveget nélkülöző 3D-vel, akkor elmondha-

JÖN RÁ MINDEN!

Konzol, azon belül pedig handheld választásánál fontos szempont még a programfelhozatal, és hát ellátottság terén sincs miért panaszkodnia a New Nintendo 2DS XL-nek. A sima DS-játékokon túl minden elfut rajta, ami az elmúlt hat év során megjelent, még az exkluzív címek is, mindössze a 3D-s hatástól kell elbúcsúznunk, ami ennek a konzolnak a kiválasztásánál (most már) esélyesen egyértelmű mindenki számára. Így értelemszerűen még a Xenoblade Chroniclest is bezsákolhatjuk, ami komoly húzóerő lehet a stílus rajongóinak.

De összegezzünk lassan, és nézzük meg, miért járunk jól, ha beruházunk a Nintendo legújabb masinájára. Természetesen, ha már van New 3DS-es vagy New 3DS XL-ed, a New Nintendo 2DS XL kihagyható. Azonban ha lemaradtál az elmúlt pár évben, kicsit felfrissítenéd a hardvert, hogy bírja a régi konzolokon már nem futtatható címeket is, plusz az amiibo figuráiddal is kezdenél valamit, a 3D-t pedig kerülöd, ez a verzió a legjobb döntés számodra. Bár az egyelőre még nem világos, hogy a külső borítás mennyire lesz cserélhető, de még a jelenlegi alap is tűnik olyan kényelmesnek és strapabírónak, hogy ez a téma se váljon kényes és fontos kérdéssé a jövőben. Maga a handheld július 28-ától vásárolható meg, boltfüggően nagyjából 50 000 forintért (ami nem olcsó, de kevesebb a régebbi testvérekhez képest), illetve a hírek szerint töltővel és 4 GB-os microSDHC kártyával érkezik a csomag, ami külön plusz pontot jelent.



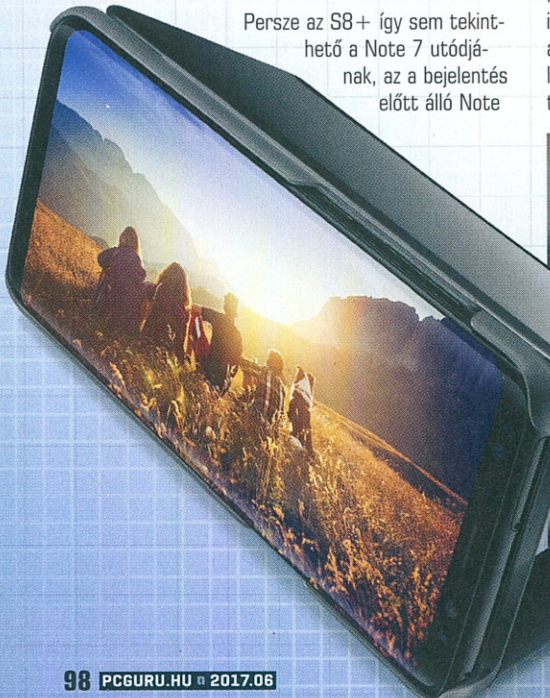
SAMSUNG GALAXY S8+

AVAGY PC-VÉ VÁLT A TELEFON

[ÍRTA CHOCHO] A SAMSUNG A BOTRÁNYBA FULLADT NOTE 7 UTÁN KOMOLY NYOMÁS ALATT JELENTETTE BE A ZÁSZLÓSHAJÓ S-SZÉRIA NYOLCAS SORSZÁMÚ INKARNÁCIÓJÁT, A PHABLETTÉ VÁLT TELEFONSZÖRNY AZONBAN MAGA ALÁ TEMETTE A KONKURENSEKET. CSAK KÁR, HOGY NEM ÉRI MEG VÁLTANI RÁ.

Talán közhely azzal kezdeni a cikket, hogy a Samsung milyen kellemetlen helyzetbe került a Galaxy Note 7 állítólagosan felrobbanó akkumulátorai miatt, de sajnos pont attól közhely, mert igaz: a dél-koreai óriás nem csupán a mobilpiaci státuszát volt kénytelen újra elfoglalni, de a Galaxy-branden esett sebeket is muszáj volt beforrasztani valahogy. Erre azt a megoldást sikerült kitalálni, hogy az új zászlóshajó S-széria mindjárt kétféle méretben jelenik meg: a „sima" okostelefonok rajongói a Galaxy S8-at, míg a Note-hoz hasonló phabletek iránt érdeklődők az S8+-t kapják.

Persze az S8+ így sem tekinthető a Note 7 utódjának, az a bejelentés előtt álló Note 8 lesz. Amiatt mégis kiemelten fontos termék a gyártó szemszögéből, hogy a „Note" névben csalódott vásárlók a Samsung istállójából is kapnak egy olyan óriástelefont, ami egyrészt megfelelhet az igényeiknek, másrészt elhiszik róla, hogy nem gyullad ki a zsebükben. Nálunk is az S8+ modell járt, méghozzá elegáns éjfekete színben (további elérhető hivatalos színek: levendula, juhar arany, jeges szürke), sőt egy olyan kiegészítővel együtt, ami szó szerint asztali számítógépet varázsolt az androidos fenevadból.

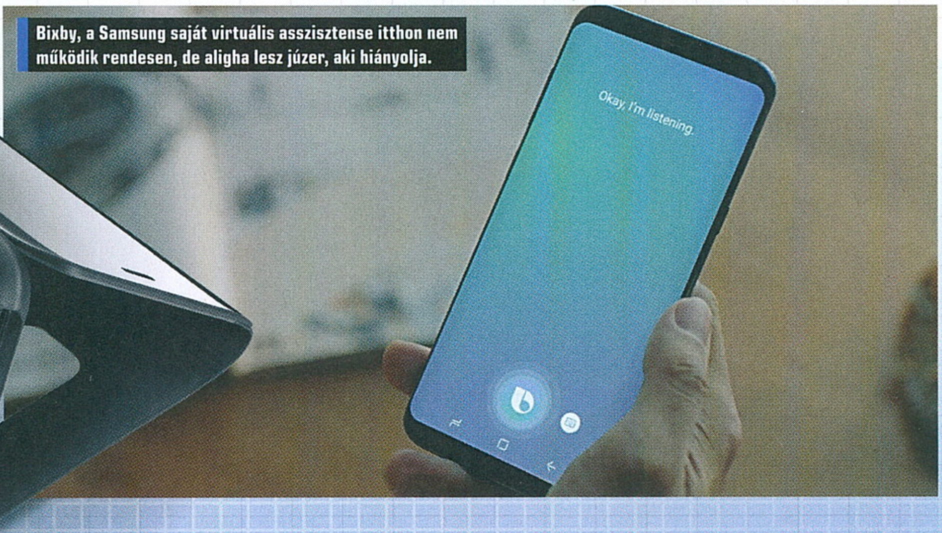


AZ S8+, MINT TELEFON

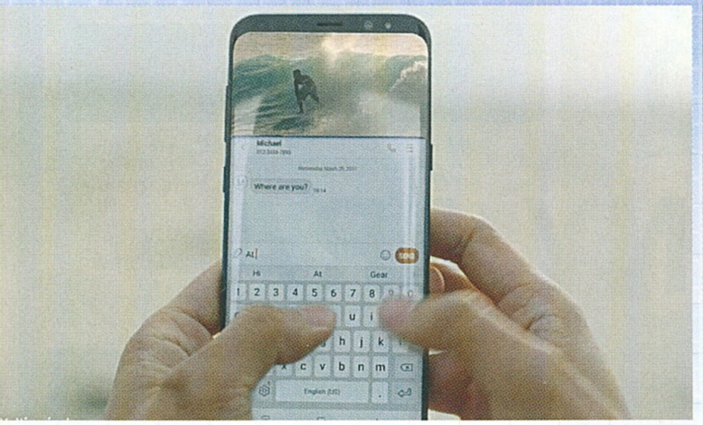
De ne szaladjunk előre, helyette nézzük meg, milyen az S8+, ha csak okostelefonként használja az ember. Azt már itt a teszt elején le kell szögezni, hogy a 6,2 colos, majdnem 16 centi magas óriás hatalmas, nekem személy szerint már túlságosan is nagy, pedig a tenyerem nagyobb az átlagnál, és az általam tavaly óta használt S7 Edge-et is kényelmesen tartom egy kézzel. Ezt az S8+-szal sokkal nagyobb mutatvány előadni; nekem ment, de több, mobilok terén járatos kolléga panaszkodott rá, hogy ha metrón vagy villamoson vette elő a telefont, kénytelen volt két kézzel tartani, mert félt, hogy elejti. És ha már az elejtésénél tartunk: az S8 és az S8+ elöl-hátul üveg, ennél fogva pedig nevetségesen sérülékeny, Gorilla Glass 5 ide-oda. Ezt nem mi mondjuk, hanem a statisztikák: az IT-eszközökre köthető luxusbiztosításokkal foglalkozó SquareTrade töréstesztjei szerint egy olyan törékeny okostelefon sem jelent meg eddig, mint a Samsung új zászlóshajói. Summa summarum: ha kicsi a kezed, és már törtél össze telefont, akkor vagy válassz másik típust, vagy a sima S8 mellett voksolj.

Az első opció persze nem lesz könnyű, ha már láttad a készüléket: nincs mese, az S8 egy okostelefonba oltott ékszer, öröm ránézni, egyszerűen gyönyörű, dizájn terén ennyire letisztult és igényes készülékeket korábban csak az Apple adott ki (és mikor volt már a jó kis iPhone 4). A Samsungnál úgy tervezték meg az S8-at, hogy a kijelző majdnem teljesen keretmentes: oldalt végigér a csodaszép AMOLED screen, felül és alul pedig csak azért van egy nagyon vékony sávnyi keret, hogy legyen hely a hangszórónak, a szelfikamerának, a szenzoroknak és a mikrofonnak. Mivel a kijelző mindig is a Samsung telefonok erőssége volt, nem meglepő, hogy amint bekapcsoljuk, az S8+ egy új világ ablakává válik. Ezt a világot pedig a szokottól eltérő, 1440x2960-as felbontásban csodálhatjuk meg, ami a maga 530 ppi értékével egészen lenyűgöző eredmény. Hogy mást ne mondjunk, korunk 21:9-es monitorai is ritkán merészkednek 2560x1440 fölé. És ha már előlap: eltűnt a Galaxykre jellemző Home gomb, helyét virtuális billentyűk vették át, amik természetesen szoftveresen módosíthatók.

A dizájn nagyszerűsége nem ér véget a kijelzőnél. A hátlap is sima üveg, a kamera alig türemkedik ki, oldalt pedig lekerekített fémkeret fogja körbe a telefont. Az ujjlenyomat-olvasó a Home gomb száműzése miatt a Samsungtól szokatlan módon a hátlapra került, így



Bixby, a Samsung saját virtuális asszisztense itthon nem működik rendesen, de aligha lesz júzer, aki hiányolja.



Újdonság az íriszazonosítás, ami akár szemüveges felhasználók esetében is kiválóan működhet.

most jó eséllyel a mutatóujjunkkal „ismertetjük fel" magunkat a készülékkel – nem mondom, az S7 után szokni kellett a dolgot, főleg, hogy a szenzor a kamera mellett van, emiatt pedig gyakran a lencsét nyomkodtam az ujjlenyomat-olvasó helyett. Egyébként, ha már gombok, a bekapcsoló gomb és a hangerő-szabályozó a 2016-os modellhez hasonlóan oldalt található, alulra pedig ezúttal USB Type-C csatlakozó került. Nyugalom, a jack megmaradt, hála az égnek, pedig sokan tartottak tőle, hogy az Apple-höz hasonlóan száműzi majd a gyártó (off: úgy néz ki, az új OnePlusszon sem lesz jack, szóval -1 vásárló).

Na, szóval kigyönyörködtük magunkat, használjuk kicsit a telefont! Az S8 az Android 7.0 operációs rendszert használja, annak is egy saját szájízre szabott változatát. A beállítási lehetőségek ennek megfelelően minden androidosnak ismerősek lesznek, a saját extra opciók és appok pedig inkább látványosságnak jók, semmint hasznosak. Nincs ezen mit csodálkozni, a szélekről behívható extra menük jelenléte vagy a hazánkban korlátozottan használható Bixby asszisztens senkinek sem fog komoly felhasználói előnyt adni. Ennél fontosabb újdonság a remekül üzemelő íriszazonosító, amivel az ujjlenyomatozás is kiváltható, akár szemüvegen vagy kontaktlencsén át is, valamint az Android 7.0-ra alapból jellemző képernyőmegosztás, amivel egyszerre több appot is megnyithatunk – ez utóbbi az S8+-nak áll jól igazán, a rengeteg pixelnek hála olyan, eddig jórészt PC-s feladatokat is elvégezhetünk, minthogy megnyitunk egy weboldalt, majd az azon látható értékeket a szintén nyitott Jegyzettömbbe jegyezzük le. És mivel az S8 villámgyors, mindezt egy röccenés nem sok, annyi nélkül tehetjük – hiába, érezni a készüléken, hogy valódi flagship. Hardveres felépítés terén egyedül a 4 GB RAM miatt főhet a fejünk: a konkurencia már 6 GB-tal ostromol, idén nyár végén pedig már az első 8 GB-os mobilok is befutnak.

AZ S8+, MINT PC

Főleg akkor jó a sok RAM, ha az ember számítógépként használja az S8+-t – és lám, pont erre találták ki a DeX nevű dokkolót. A külön megvásárolható kerek kis kütyü egy USB C-vel, egy HDMI-vel, 2 db USB-csatlakozóval és egy WLAN-nal lett ellátva. Az ufószerű készülék tetejét finoman benyomva feltárul egy szintén USB-s dokkoló, erre helyezhetjük rá a telefont, majd a DeX-et a mobil töltőjével áram alá helyezzük, rádugunk egy HDMI-s megjelenítőt, valamint egy egeret és egy billentyűzetet (ezeket érdemes Bluetoothszal csatlakoztatni, hogy az USB-k így pl. egy külső adattároló részére szabadon maradjanak), és kész, máris PC-ként üzemel az S8! Legalábbis elméletben. Bár a DeX felállítása egyszerű, és tulajdonképpen elég egyszer összerakni az egészet, a gyakorlatban egyszerűen „nem áll kézre", hogy a felhasználó pécésítse a telefont. Pedig a felület adott lenne: az Androidhoz semmi köze, leginkább a Windowsra hajaz, bár néhány opció és menüpont a linuxos felhasználóknak ismerősebb lesz. A rendszer gyors, a telefon csatlakoztatása után pár másodperccel később már használhatjuk is a desktop-üzemmódot. És hogy mire? Elsősorban irodai munkára; a helyzet az, hogy az appok nagy része nem kompatibilis ezzel az interfésszel, a legtöbb Google Playről letöltött alkalmazás ablakban indul csak el, és sajnos sem az egeret, sem a klaviatúrát nem kezeli. Eleinte az volt a terv, hogy ezt a cikket is a DeX-en írom meg, de meggondoltam magam; egyszerűen nem volt elég kényelmes a dolog, mert az androidos Word, bár okos-okos, nem ér fel az Office 365-tel.

A GALAXY-SZÉRIA EDDIGI LEGLÁTVÁNYOSABB MODELLJE REMEK KÉSZÜLÉK, DE FÉLŐ, HOGY A MEMÓRIA MENNYISÉGE MIATT HAMAR LEMARAD.

Pedig összességében el tudom képzelni, hogy ez lesz a jövő: Józsi hazajön, ledobja a kalapját, majd ahelyett, hogy bekapcsolná a PC-t, csak leteszi maga mellé a telefont, hogy az fél pillanattal később, mint komplett számítógép álljon a rendelkezésére. Csak a DeX ehhez még körülményes, a csatlakozó kényes (az USB C klassz cucc, de nem elnyűhetetlen), az egymillió vezeték pedig úgy néz ki az asztalon, mintha éppen valami bizarr kötözős technopornó forgatási helyszínén járnánk. Szóval van még addig egy jó 10 év, mire ez teljesen kényelmes lesz, addig pedig az is eldől, hogy életképes-e az irány, van-e rá kereslet és igény.

VEGYEM, NE VEGYEM?

Az örök kérdés, amire a válasz a bevezető kissé sarkos megfogalmazása ellenére relatív. Nem, az S8 nem éri meg, már amennyiben van egy tavalyi csúcstelód, esetleg hozzám hasonlóan egy S7-est nyüstölsz naphosszat. Az ugyanis köszöni, máig kiváló telefon, ami jövő ilyenkorig is biztos megállja a helyét. Szintén nem éri meg cserélni Chrisnek, aki a OnePlus 3-at nyúzza majd' egy éve, vagy akár Bate-nek, aki még mindig az alma erejére esküszik. Ha viszont sok-sok éve vársz egy szép és gyors flagshipre, ami drága, de szuper, nem jársz rosszul az S8-cal. Személy szerint annyit megjegyeznék viszont, hogy a 4 GB RAM 2-3 év múlva már kevés lesz; a Google szoftverfejlesztői eddig sem nagyon foglalkoztak az előző generációs hardverekkel, az Android fejlődése egyre több memóriát követelt. Időtállóság tekintetében tehát ez szűk keresztmetszet lehet, ami a cirka 300 ezer forintos árat elnézve már komoly kérdéseket szül. Annak ellenére, hogy tény: a Galaxy S8+ csodaszép!

SAMSUNG GALAXY S8+ SPECIFIKÁCIÓK

Dimenziók:	159,5 x 73,4 x 8,1 milliméter
Súly:	155 gramm
SIM-foglalat	nanoSIM
Kijelző	6,2 colos Super AMOLED, 1440 x 2960 (530 ppi) + Gorilla Glass 5
SoC	Samsung Exynos 8895, 2x4 mag
Memória	4 GB
Tárhely	64 GB (microSD-vel bővíthető, max. 256 GB)
Csatlakozó:	USB Type-C
Kamerák	12 MP, HDR, autofókusz, LED villanó / 8 MP, HDR, autofókusz, kijelzővaku
Akkumulátor	3500 mAh
Ár:	Kb. 300 ezer forint (+ a DeX, ami 30-40 ezer között mozog)

AZ IDŐTÁLLÓ TELJESÍTMÉNY ÁRA

GAMER PC-K BŰVÖLETÉBEN

[ÍRTA HUNORK] **EGY SZÁMÍTÓGÉP ÖSSZEÁLLÍTÁSA A GAMEREK SZÁMÁRA SOSEM EGYSZERŰ FELADAT. ELVÁRJUK, HOGY IGÉNYEINK EGYEZZENEK AZ ERRE FORDÍTANDÓ ANYAGI LEHETŐSÉGEINKKEL, DE SOK ESETBEN KOMPROMISSZUMOKAT KELL KÖTNÜNK. A KÖVETKEZŐ OLDALAKON KIDERÜL, HOGYAN TUDJUK EZT MEGVALÓSÍTANI.**

Biztosak vagyunk benne, hogy szinte minden játékos naponta olvas különböző játék- vagy videokártya-teszteket, hogy feltérképezze, miként fog futni a kinézett program a számítógépén. A probléma ott szokott kezdődni, hogy a legtöbb, főleg internetes tesztben igen drága processzor, memória, alaplap, videokártya muzsikál, ami azt sugallja nekünk, hogy egy gamer konfiguráció alsó hangon ötszázezer forintba vagy még annál is többe kerül. Ez igen félrevezető, hiszen nem mindennapos az i7 processzorok és GTX Titan X videokártyák széleskörű használata.

Mi segítséget, támpontot szeretnénk nyújtani ahhoz, hogyan lehet költséghatékonyan összeállítani egy játékra alkalmas, egyben időtálló konfigurációt – mindezt úgy, hogy egy elképzelt vásárláson fogunk együtt végigmenni. Amiben mindenki egyetért: játékosok vagyunk, és alapvető vágyunk, hogy kedvenceink a monitorunkon elérhető legmagasabb felbontáson, lehetőleg maximális grafikai részletességgel, és persze szélsebesen fussanak. A cikk végére érve bemutatunk négy lehetséges játékos gépet, kettő Intel és kettő AMD alapokon nyugvót, melyek akár évekig hűségesen kiszolgálnak minket. Fontos: nem a lehető legolcsóbb gép összeállítása a célunk (aki ilyen konfigokat keres, lapozzon az ÁlomPC-hez a 96. oldalra), hanem az, hogy a lehető legújabb technológiákkal dolgozva, most is könynyen hozzáférhető komponensekből építhessük fel játékra is szánt számítógépünket.

GAMER, DE MIÉRT IS?

Mielőtt belemerülnénk, tisztáznunk kell, hogy mitől „gamer" egy számítógép. Sokan rögtön rávágják, hogy az über i7 proci, a 32 GB memória, meg a csúcs GTX 1080 videokártya miatt. Most jön a kiábrándulás: nem, nem ezek miatt. Egy PC alapvetően két kérdés megválaszolása után lesz gamer: mennyi a fejlesztésekre fordítandó anyagi lehetőségünk, továbbá milyen felbontáson szeretnénk játszani? Így egy régebbi i3 alapú gép is lehet gamer, csak ugye megfelelő memória és videokártya szükséges hozzá. Mivel ebben az esetben az anyagiak kizárják a túlméretezést, valószínű, hogy legfeljebb 1080p felbontáson fogunk játszani. Amennyiben a monitorunk támogatja az e feletti tartományokat, avagy jellemzően az 1440p a cél (a 4K még ma is luxus), akkor meg egy megfelelő i5/Ryzen alapokon nyugvó konfiguráció lesz számunkra „gamer", viszonylag új eresztésű videokártyával, és az ilyenkor ajánlott 16 GB memóriával.

ALAPLAPOZZUNK!

Az egyik legszélesebb kínálattal rendelkező komponens az alaplap, mely számítógépünk és későbbi fejlesztéseink központi eleme. Amire leginkább figyeljünk: milyen a CPU foglalat (tokozás), aminek passzolnia kell kinézett processzorunkhoz, valamint hogy milyen típusú memóriákat kezel. Fontos, hogy ne a legolcsóbb példányokból mazsolázzunk, hanem találjuk meg az arany középutat. Ennek központi eleme a megfelelő alaplapi chipset és VRM hűtés megléte, melyről korábbi számunkban írtunk is az ezzel foglalkozó cikkünkben.

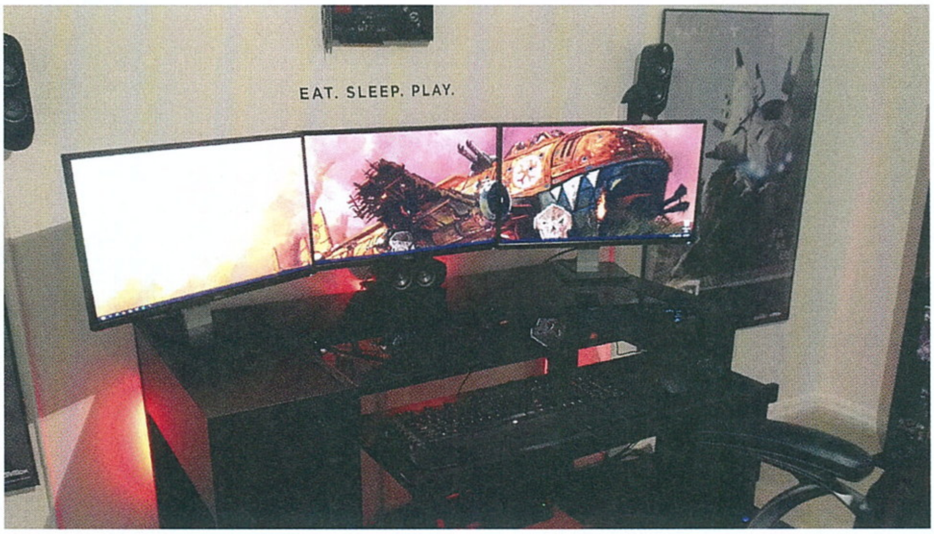
A legfontosabb adatok: hány SATA eszközt használunk, hány memóriafoglalat van az alaplapon a későbbi bővíthetőség miatt, és milyen méretű deszka fér el a

NÉPSZERŰ PROCESSZOROK, MINDEN FONTOS ADATTAL

	i3-4370	i5-4670	i7-4790	i3-6300	i5- 6600	i7-6700	P G4620	i3-7100
Foglalat típus	LGA 1150	LGA 1150	LGA 1150	LGA 1151	LGA 1151	LGA 1151	LGA 1151	LGA 1151
Kódnév	Haswell	Haswell	Haswell	Skylake	Skylake	Skylake	Kaby Lake	Kaby Lake
Technológia	22 nm	22 nm	22 nm	14 nm	14 nm	14 nm	14 nm	14 nm
Magok / szálak száma	2 / 4	4 / 4	4 / 8	2 / 4	4 / 4	4 / 8	2 / 4	2 / 4
Frekvencia / MHz	3800	3400	3600	3800	3300	3400	3700	3900
Turbo Mode	Nincs	3800	4000	4000	3900	4000	Nincs	Nincs
Gyorsítótár (L3)	4 MB	6 MB	8 MB	4MB	6 MB	8 MB	3 MB	3 MB
Integrált VGA	Intel HD 4600	Intel HD 4600	Intel HD 4600	Intel HD 530	Intel HD 530	Intel HD 530	Intel HD 630	Intel HD 630
Memória típus	DDR3 / DDR3L 1333 -1600MHz	DDR3 / DDR3L 1333 -1600MHz	DDR3 / DDR3L 1333 -1600MHz	DDR4 1866-2133 MHz, DDR3L 1333-1600	DDR4 1866-2133 MHz, DDR3L 1333-1600	DDR4 1866-2133 MHz, DDR3L 1333-1600	DDR4 2133-2400 MHz, DDR3L 1333-1600	DDR4 2133 - 2400 MHz, DDR3L 1333-1600
Fogyasztás	54W	84W	84W	51W	65W	65W	51W	51W
Átlagos fogyasztói ár	50.000 Ft	77.000 Ft	94.000 Ft	40.000 Ft	63.000 Ft	97.000 Ft	35.000 Ft	35.000 Ft

A RENDSZERMEMÓRIÁNKAT LEGINKÁBB IGÉNYBEVEVŐ JÁTÉKPROGRAMOK

Forza Horizon 3	12 GB
Assassin's Creed Unity	8 GB
Ryse: Son Of Rome	8 GB
Watch Dogs	8 GB
Project CARS 2	8 GB
Sudden Strike 4	8 GB
Battlefield 1	8 GB
DOOM	8 GB
Dishonored 2	8 GB
Quantum Break	8 GB
Mass Effect: Andromeda	8 GB
Call of Duty: Advanced Warfare	6 GB
Dead Rising 3	6 GB
Call of Duty: Ghosts	6 GB
Mafia III	6 GB
Ashes of the Singularity	6 GB



házunkban. Vannak-e bővítőkártyáink (diszkrét hangkártya, tv-tuner stb.), szeretnénk-e többvideokártyás rendszert, vagy megelégszünk egy PCIE x16 foglalattal? Lehetőleg olyan gyártót válasszunk, ami nem csak egyéves garanciát ad a terméke mellé!

Aztán ott van a tuning műfaja: ha nem vagyunk benne jártasak, akkor teljesen felesleges erre kihegyezett alaplapot vásárolnunk, így akár 10-20 ezer forintot is megspórolhatunk, melyből minőségi tápegységet vagy SSD-t vásárolhatunk. Csak azért ne vegyünk drága lapot, mert sok, számunkra kihasználatlan csatlakozó van rajta, vagy szép színes, esetleg hóbortotta fehér. Persze akik megengedhetik a tuningolás művészetét, úgyis a felsőbb szegmensből fognak válogatni (pl. MSI XPower széria), ahol a 64 GB memóriaméret, és az akár három- vagy négykártyás VGA-rendszer is mindennapos dolog. Amennyiben viszont csak szimplán játszani szeretnénk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a 17-22 ezer forintos árkategóriában találunk magunknak olyat, mely minden igényünknek megfelel az elkövetkező pár évre.

A NAGY MEMÓRIA-KÉRDÉS: DUPLA VAGY MÉG TÖBB?

Miután kinéztük és kosarunkba tettük az alaplapunkat, gondoskodnunk kell a kellő méretű és sebességű memóriamodulokról is. Itt sajnos nem nagyon fogunk spórolni, napjaink negatív tendenciája nem állt meg, a memóriák ára vagy stagnál, vagy emelkedik, de nélkülük élni olyan nehéz, mint internetkapcsolat nélkül multizni a Battlefield 1-ben.

Ha rövidre akarjuk zárni a kérdést, akkor elmondhatjuk, hogy irodába elég 4 GB (8 ajánlott), játékra legalább 8 GB, de inkább 16, míg komolyabb feladatokhoz (3D munka, tömörítés, videók szerkesztése stb.) 32 GB vagy ennél több memóriával rendelkező számítógép kell. Napjaink játékai egyre inkább memóriaéhesek, főleg, ha az adott játékot maximális grafikai beállításon szeretnénk futtatni. Vannak címek, melyek elvárják a hat-nyolc gigabájt rendszermemória meglétét, de akad, amelyik több-bet is kér – ezekről készítettünk egy tájékoztató jellegű táblázatot is, élen a Microsoft egyébként zseniális autóversenyes játékával.

TELJESEN MINDEGY, MENNYIRE ERŐS EGY-EGY KOMPONENS, HA NINCSEN EGYENSÚLYBAN A VELE EGYÜTT DOLGOZÓ TÖBBI ALKATRÉSSZEL.

A RAM vásárlásakor kiemelt szempont, hogy a processzorunk, és vele együtt a már megvásárolt alaplapunk milyen típusú és mekkora maximális frekvencián üzemelő memóriákat támogat. Manapság három fő irányzat van: DDR3, DDR3L és DDR4. Az alaplapi vezérlők többsége a kétcsatornás (dual channel) módot támogatja, ezért érdemes KIT-ben (párban) megvásárolnunk a modulokat. Az Intel CPU-k több generációja támogatja a DDR3L szabványt, aminek jellemzője, hogy alacsonyabb feszültséggel üzemel (1,25 – 1,35V), mint többi társa. Most is felhívjuk rá a figyelmet, hogy kifejezetten ajánlatos az adott alaplap/processzor gyártójának honlapját áttanulmányozni a későbbi bosszankodások elkerülése végett!

És mitől lesz gyors egy memória? Egyrészt meghatározza a frekvencia értéke, rögvest utána jön a késleltetés ideje (CAS Latency, azaz CL), ami azt jelenti, hogy memóriánk hány ciklus alatt válaszol a feltett kérdésekre. Ennek értéke minél alacsonyabb legyen. Röviden összefoglalva a legjobb párosítás, ha a MHz minél magasabb, a késleltetés ideje pedig minél alacsonyabb. Azt is vegyük figyelembe, hogy az extrém tuning területét leszámítva a magasabb frekvenciájú memóriák érezhető sebességkülönbséget csak speciális esetekben (videorenderelés, -vágás stb.) mutatnak. Ezzel nem azt mondjuk, hogy nem lesz gyorsabb a teljes rendszer, de azt ne várjuk el, hogy egy 3200 MHz-es modul használata esetén feleannyi idő alatt töltődjön be az operációs rendszerünk vagy éppen kedvenc játékunk. Erre inkább egy SSD való. A legismertebb memóriagyártók a teljesség igénye nélkül: Corsair, Crucial, G.Skill, GEiL, Hynix, Kingmax, HyperX, Patriot.

SZÁMOLJUNK ÉS GAZDÁLKODJUNK OKOSAN

Elégedetten és magabiztosan folytatjuk a vásárlást, hiszen az alaplap és a memória már a kezünkben van, mikor megállunk egy Intel – AMD polcrendszer előtt. Rájövünk, hogy szükségünk van egy korszerű, számolásért felelős processzorra is.

Az utóbbi években – sajnos – csak az Intel állt elő újabb és újabb megoldásokkal, ráadásul a végcél sok szempontból volt inkább technológiai ugrás, mintsem a teljesítmény megsokszorozása. Persze ettől ez még jó hír, hiszen több lett a tranzisztorok

i5-7500	i7-7700	FX-8350	FX-6350	FX-9590	A10-7870K	Ryzen R5 1500X	Ryzen R5 1600	Ryzen R7 1700
LGA 1151	LGA 1151	Socket AM3+	Socket AM3+	Socket AM3+	Socket FM2+	Socket AM4	Socket AM4	Socket AM4
Kaby Lake	Kaby Lake	Vishera	Vishera	Vishera	Godavari	Ryzen	Ryzen	Ryzen
14 nm	14 nm	32 nm	32 nm	32 nm	28 nm	14 nm	14 nm	14 nm
4 / 4	4 / 8	8 / 8	6 / 6	8 / 8	4 / 4	4 / 8	6 / 12	8 / 16
3400	3600	4000	3900	4700	3900	3500	3200	3000
3800	4200	4200	4200	5000	4100	3700	3600	3700
6 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	4 MB	16 MB	16 MB	16 MB
Intel HD 630	Intel HD 630	Nincs	Nincs	Nincs	Radeon R7	Nincs	Nincs	Nincs
DDR4 2133 - 2400 MHz, DDR3L 1333-1600	DDR4 2133 - 2400 MHz, DDR3L 1333-1600	DDR3 1866	DDR3 1866	DDR3 1866	DDR3 2133	DDR4 2133 - 3200 MHz	DDR4 2133 - 3200 MHz	DDR4 2133 - 3200 MHz
65W	65W	125W	125W	220W	95W	65W	65W	65W
62.000 Ft	95.000 Ft	39,00 Ft	31.000 Ft	56.000 Ft	33.000 Ft	68.000 Ft	80.000 Ft	105.000 Ft

KÉSZ A GÉP, DE MENNYI AZ ANNYI?

És akkor íme, a négy konfiguráció. Törekedtünk arra, hogy valamennyi komponens minden szempontból minőségi darab legyen. Természetesen csak platformváltás, teljesen új gép összeállítása esetén mérvadó a teljes lista. Ha már rendelkezünk valamelyik részegységgel, akkor azok megvétele mellőzhető! Az árak a május közepén fennálló átlagos fogyasztói árakat tükrözik. Azt persze feltételezzük, hogy monitor, billentyűzet, egér, hangfal mindenkinek akad otthon, és nem most szándékozunk számítógépházat cserélni, bár utóbbira van két remek ajánlatunk az NZXT Source 340 és PHANTEKS Eclipse P400 személyében, mindkettő 21 000 forintért vehető birtokba.

INTEL MEDIUM GAMER PC	
ASROCK B150M-HDS alaplap	18 000 Ft
INTEL Core i3-7100 3.90GHz 1151	34 000 Ft
Patriot KIT 8GB Viper Elite DDR4 2133MHz CL14 RAM	22 000 Ft
ADATA 240GB Premier SSD	26 000 Ft
RAIJINTEK Aidos Univerzális CPU hűtő	6 500 Ft
Chieftec CPS-500S Force 500W Tápegység	13 000 Ft
Gigabyte GTX 1050Ti 4GB VGA	47 000 Ft
Összesen:	166 500 Ft

AMD MEDIUM GAMER PC	
Asrock A320M-DGS alaplap	17 000 Ft
AMD Ryzen 5 1400 3.2GHz	54 000 Ft
Crucial 8GB DDR4 2400MHz Ballistix Sport CL16 RAM	20 000 Ft
ADATA 240GB Premier SSD	26 000 Ft
RAIJINTEK Aidos Univerzális CPU hűtő	6 500 Ft
Chieftec CPS-500S Force 500W Tápegység	13 000 Ft
SAPPHIRE RX 560 4GB 5 Pulse VGA	40 000 Ft
Összesen:	176 500 Ft

INTEL HARD GAMER PC	
MSI B150M Bazooka Plus alaplap	22 000 Ft
Intel Core i5-7500 3.4GHz	62 000 Ft
G.Skill Ripjaws 2x8GB DDR4 2400Mhz CL15 KIT	41 000 Ft
Samsung 500GB 850 EVO Basic SSD	49 000 Ft
SEASONIC S12 II 520W	20 000 Ft
Be quiet! Pure Rock Slim Univerzális CPU hűtő	8 000 Ft
Gigabyte GTX 1060 Windforce OC 6GB VGA	83 000 Ft
Összesen:	285 000 Ft

AMD HARD GAMER PC	
ASUS PRIME A320M-K alaplap	21 000 Ft
Ryzen 5 1500X 3,5 GHz	63 000 Ft
G.Skill Ripjaws 2x8GB DDR4 2400Mhz CL15 KIT	41 000 Ft
Samsung 500GB 850 EVO Basic SSD	49 000 Ft
SEASONIC S12 II 520W	20 000 Ft
Be quiet! Pure Rock Slim Univerzális CPU hűtő	8 000 Ft
Gigabyte RX 580 Gaming 8GB VGA	83 000 Ft
Összesen:	285 000 Ft

száma, valamivel gyorsabbak lettek az azonos órajelen üzemelő központi egységek, a hőtermelés és a fogyasztás pedig csökkent. Utóbbi főleg az AMD esetében mérvadó. Ha már AMD: a neves gyártó néhány éves mély álomba szenderült, de mérnökei közben sem lustálkodtak. Először VGA fronton újítottak a népszerű RX sorozattal, majd ebben az évben piacra léptek a Ryzen processzorcsaláddal.

Felmerül azonban, hogy a haladás együtt jár-e a korábbi processzorok avulásával. A válasz: nem feltétlenül. Ma egy jól összerakott Intel 1150/1155-ös, vagy az erősebb AMD FX rendszer kényelmesen használható játékok futtatására a jól megválasztott videokártya társaságában. A kérdés: mik az igényeink? Amennyiben odafigyelünk a videokártya megfelelő fejlesztésére, a memóriák méretének kibővítésére, és a megfelelő monitor használatára, akkor nem kell aggódnunk, elfogadható játékélményben lesz részünk. Persze az is fontos kérdés, hogy ki milyen játékokat futtat. Egy belső vagy külső nézetes shooter általában nagyobb rendszerigénnyel rendelkezik, mint többnyire a stratégiai játékok, bár ennek ellenkezőjére is van példa. Elmondható, hogy a legtöbb játék kettő (főleg régebbi címek) vagy négy magot használ, de nagyon sok például nem szereti a Hyper Treading (virtuális plusz CPU) adta előnyöket, csupán a fizikai magokat részesíti előnyben. Ez persze nem azt jelenti, hogy a HT technológiát nem használja ki egyetlen játék sem.

A nagy kérdés az, hogy váltsunk-e, és ha igen, mikor? Azt már tudjuk, hogy a processzorok fejlődése egy-két évente újabb tokozást von maga után, valamint a memóriavezérlő típusa is rendre változik, így kénytelenek leszünk egy idő után lecserélni régi moduljainkat az alaplappal együtt. A másik nagy kérdés, hogy benchmark eredmények publikálása a fő célunk, vagy csak játszunk, és egy egészséges középutat keresünk. Hogy miért fontos ez? Vannak játékprogramok és olyan grafikus motorok, amik jobban érzik magukat a sok processzormaggal és/vagy szállal, főleg multiplayer módban és 4K felbontáson, de a fejlesztők sem buták: tudják, hogy a vásárlóerő legjava középen található. Egy új i3, vagy Ryzen 1400 CPU is alkalmas játékra, bár később biztosan kompromisszumokat kell kötnünk majd a grafikai beállításoknál.

Ha feljebb megyünk, akkor egy i5 és az új R5 1500X/1600 szinte mindenre elegendő. Itt már magasabb felbontású monitort is bevethetünk, jó ideig nem lesz problémánk. Az igazán kompromisszummentes élményre vágyóknak pedig ott az i7 vagy a Ryzen R7 az 1700/1800(X) példányokkal. Amit tudni kell, hogy az összes Ryzen szorzózármentes, tehát gond nélkül húzhatóak magasabb órajelre, bár szerényebb mértékben, mint az Intel K-jelű processzorai.

Így eljuthatunk arra a következtetésre, hogy egy erős, négymagos processzor hosszú távon elegendőnek bizonyul majd. Persze az iparág folyamatosan fejlődik, így egy idő után már ez is kevés lesz, de mi addig is élvezzük frissen megvásárolt processzorunk minden megahertzét.

A LÁTVÁNY MINDENEKFELETT

De mire mentünk az eddigi vásárlással, ha nem látjuk kellő részletességgel az első világháborús csatateret, a sáros bombatölcséreket, a lehulló gránátokat? Most jön az egyik legkényesebb pont: a videokártya kiválasztása, miközben szinte évről évre jelennek meg az újabb sorozatok, emiatt aztán mi sem győzzük kapkodni fejünket. Kiemelten fontos tényező, hogy a processzorunk mellé válasszunk megfelelő VGA-t. Most már kívülről fújjuk: az optimális párosítás megtalálása a cél. Amit javaslunk: ma már feltétlen ajánlatos egy igazi gamernek 8 GB-os VGA-t választania, ami hosszú távon mindenképpen

CPU A VGA-HOZ ÉS FORDÍTVA

Összefoglaló táblázat a megfelelő CPU → VGA egyensúly megteremtése érdekében. Mivel csoportokat alkottunk a népszerű (tehát nem legújabb vagy épp gyártott) processzorok sokasága miatt, így a csoporton belül eltérő lehet a jó VGA mibenléte, és persze a leginkább használt játékprogramok típusától, grafikus motorjától is sok minden függ!

CPU csoportok	Nvidia VGA	AMD VGA
Pentium G4620, i3-2100, AMD A10-7870K, FX-4350	GTX 660Ti / 950 / 1050	AMD R9 270 / R7 370 / RX 460
i3-4370, i3-6300, i3-7100, FX-6350	GTX 960 / 1050Ti / 1060 3GB	AMD R9 380 / 380X / RX 470 / 570
i5-2500K, i5-3570, i5-4670, i5-6600, i5-7500, FX-8350, FX-9590, Ryzen 1400 /1500 (X)	GTX 970 / 980 / 1060 6GB	AMD R9 390 / 390X / Fury / Nano / RX 480 / 580
i7-4790, i7-6700, i7-7700, Ryzen 1600 és 1700 (X), 1800	GTX 980Ti / 1070 / 1080 / Titan	AMD R9 Fury X
Intel i7 K CPU / Ryzen 1800X	GTX 1080Ti / Titan X	Itt majd az új VEGA lesz…

jó döntés, továbbá egy későbbi VGA újítás esetén is jobb pozícióban leszünk a használtpiacon. Alaptézis: a minél erősebb VGA minél erősebb CPU-val párosítva teszi lehetővé a kényelmes játékmenetet, főleg az 1080p feletti felbontásokon.

Mivel a két nagy gyártó folyton fejleszt, így termékeik életciklusa elméletben lerövidül, ami azonban nem feltétlen igaz. A teljesség igénye nélkül pár régebbi típus, melyekkel még ma is vígan lehet játszani: Nvidia GTX 960/970/980, AMD R9 380X/390/390X. Mi azért inkább újabb típusokat pakoltunk a kosarunkba, és mivel a legnépszerűbb videokártyákról egy külön cikket lehetne írni – főleg, hogy hamarosan porondra lép az új VEGA –, így inkább lépjünk tovább az elektromosság világába.

FESZÜLTSÉGEK KÖZÖTT

Felvillanyozódva osonunk a kasszához, széles mosollyal az arcunkon tudatjuk a világgal, hogy lassan készen van gamer kuckónk. Közben felismerjük annak fontosságát, hogy az alkatrészeink éhesek, kell nekik táp is. Elkezdünk fejszámolni, hogy melyik komponensnek mekkora a fogyasztása. Sok felhasználó itt is mer nagyot álmodni, de feleslegesen. Tudomásul kell venni a jelen és a jövő célkitűzését: a gyártók úgy kívánnak elérni nagyobb teljesítményt, hogy közben a fogyasztást minél inkább viszszafogják. Igaz ez a processzorokra és a videokártyákra egyaránt. Miről is beszélünk? Sokan hajlamosak 600, 700, de akár 1000 watt teljesítményű tápot venni, ami a legtöbb esetben felesleges beruházás, kivéve, ha többvideokártyás rendszerben gondolkodunk.

Megmutatjuk gyorsan, hogyan számolhatjuk ki leendő gépünk várható fogyasztását: a CPU és VGA esetén az adott gyártó honlapján pontosan megtalálható ez az adat, angolul a TDP sorban. Ehhez hozzáadjuk az alaplap és a memóriák, valamint a háttértárak, optikai meghajtók szerény fogyasztását, amit a biztonság kedvéért felkerekítünk 50 wattra. Összeadjuk az eredményt, amit megtoldunk még húsz százalékkal. Így a legtöbb esetben kijön egy olyan szám, ami egyetlen videokártyás rendszer esetén megfelel 450/500/550 wattnak. Ez a tápegység persze legyen jó minőségű, lehetőleg minél hosszabb garanciális idővel. Ami még szempont lehet, az az, hogy milyen szerkezetű tápot vegyünk: fix kábelest, fél- vagy teljesen moduláris darabot?

AZ EGY DOLOG, HOGY A DRÁGA KOMPONENSEKKEL ERŐS GÉPET LEHET ÉPÍTENI, DE AZ ÉSSZERŰSÉGBE NEM FÉRNEK BELE A 100 EZER FORINTOS CPU-K.

Itt már tényleg a pénztárcánk dönt, az eszközeink száma, gépházunk méretei, valamint a kábelmenedzsment számára rendelkezésre álló hely. Mi igazi, minőségi darabokat választottunk. Irány a kassza!

SSD-T AKARUNK, GYORSAT ÉS NAGYOT!

A pénztáros hölgy háta mögött meglátunk egy merevlemezt reklámozó plakátot, és ekkor ledermedünk, mert elfelejtettünk adatainkról gondoskodni. Az biztos, hogy mindenkinek van legalább egy nagyméretű SATA csatolófelületű merevlemeze, amit rendre beépít a házikóba. De mi törekszünk a jobb teljesítményre, és végre eljött az idő, hogy rendszerünkön túl kedvenc játékaink is megtáltosodjanak. Miért pont SSD, teszitek fel a kérdést? Egyrészt csendben üzemel, mivel nincs benne mozgó alkatrész, másrészt gyors… nagyon gyors. Egy SSD alkalmazásával nemcsak operációs rendszerünk fog gyorsabban betölteni, hanem számos program és játék is, és ez leginkább a masszív, 64 fős többjátékos mókákra értendő (leginkább a Source, CryEngine, Frostbite grafikus motorral programozott játékokra).

Viszont el kell oszlatnunk egy tévhiedelmet: maga az SSD a játékprogram képkocka-sebességére nincs hatással, csak a programok telepítése, betöltése lesz látványosan gyorsabb, plusz a játék közbeni akadások szűnnek meg, és a pályák közötti töltési idő is alaposan lecsökken. Jó példa erre például a Battlefield 4/1, ahol egy multiplayer pálya betöltési ideje 35-45 másodperc, míg hagyományos SATA merevlemezzel több, mint egy perc! Mi az SSD piac két legsikeresebb szereplőjének sorozatából választottunk egyet-egyet.

ZÁRSZÓ

Boldogan távoztunk a boltból, elképzelt konfigurációink a közepes és magas fokozatra egyaránt készen állnak. Jól látható, hogy mind a négy esetben a fő komponenseken kívül találtunk pénzforrást a minőségi kellékekre is: úgymint processzorhűtő, SSD, tápegység, közepes és erősebb videokártyák. Büszkék is lehetünk, mert nem egy előre összeállított géppel az ölünkben jöttünk ki a boltból, hanem mi válogattuk ki kellékeinket. Azt tudjuk, hogy egy gamer számítógépet összerakni végtelen pénzeszsák birtokában rém egyszerű feladat. Azonban, ha a lehetőségeink korlátozottak (mint a legtöbb esetben), akkor ésszerű döntéseket kell hoznunk, hogy végül elégedettek legyünk. Fontos, hogy csak olyan funkciókkal, csatlakozókkal rendelkező alaplapot vásároljunk, melynek tudását ki is fogjuk használni. Több bővítőkártya birtokában már a méret is számít, mindenképpen ATX formátumú legyen a deszka. Processzorunk pontosan illeszkedjen az alaplapba, és olyan erős legyen, mint amilyen típusú videokártyát kényelmesen ki tud szolgálni. Fentiek okán a videokártya kiválasztásánál meg arra figyeljünk, hogy optimális párja legyen számoló egységünknek. Azonban egyáltalán nem baj, ha – átmenetileg – a CPU az erősebb láncszem, és majd később gondoskodunk kellő teljesítményű VGA beszerzéséről. Minél több memóriával rendelkezzünk, ha lehetőségünk engedi, és ügyeljünk tápegységünk teljesítményére is, mert ő gondoskodik frissen vásárolt alkatrészeink folyamatos áramellátásáról. Ne feledkezzetek meg arról, hogy mindig nézzétek meg a kiszemelt termékek gyártói oldalát, ahol mindent megtudtok az adott hardver műszaki jellemzőiről.

Az okos döntéseknek hála így olyan álom számítógépet birtokolhatunk, mely jó ideig kiszolgálja az eredetileg megfogalmazott igényeinket.

HATALMAS ARANYOS

SAMSUNG LC32HG70

[ÍRTA CHOCHO] **Az egymilliomodik „gamer monitor" tesztje után az egyszeri újságíró hajlamos ásítva legyinteni egy újabb modell bejelentése láttán, a Samsung felhozatalának egyik legszebb új modellje viszont még a legfásultabbak érdeklődését is képes felcsigázni. Egy dolgot sajnálunk mindössze: hogy nem tarthatjuk meg és szorongathatjuk életünk végéig!**

Amikor „gamer monitorokról" esik szó, a legtöbb felhasználó szeme előtt mindenféle csicsás, össze-vissza dizájnolt, tűzpiros és szénfekete műanyag elemekből eszkábált, hatalmas képernyők rajzolódnak ki, rajtuk valamelyik „gamer" felhozataláról híres gyártó logójával. ASUS, Acer... és ennyi, kb. ki is fújt azon cégek névsora, amelyeket ilyenkor fel szokás sorolni. Persze a cikkben eddig kissé túlzásba vitt idézőjelek nem a véletlen művei: olyan, hogy gamer monitor, nincs, ez mindössze eufemizmus, ami a túlárazott, rendszerint felesleges funkciókkal teletömött nagyobb kijelzőket takarja. Gamer valami, ha színes, ha szagos, ha 4K-s, ha sok rajta a csatlakozó („kell a konzoloknak"), ha kevés rajta a csatlakozó („csak az übermászterréjsz PC-m lesz rákötve"), ha 21:9-es („jobban belátom a pályát"), ha 16:9-es („minden játék támogatja") – tulajdonképpen mindegy, egyszerűen csak a drágább kijelzőkre szokás ráaggatni ezt a fancy jelzőt.

Szóval nézzétek el nekem, ha kicsit csömöröm van a „gamer" cuccoktól. Eleinte a Samsung új monitorát is szkeptikusan fogadtam, főleg, hogy a gyártó leírásából az égvilágon semmi érdekes nem derült ki. 2560x1440-es felbontás, hajlított kép, 144Hz... mondhatni sztenderd adatok a prémium árkategóriában. A modell 27 és 32 colos változatban érhető el, illetve lesz elérhető, mert valamikor a magazin megjelenése után lehet majd megvásárolni Magyarországon (a nemzetközi premier június 10.). Hazai végfelhasználói árat a lapzárta pillanatában még nem tudunk, de a nálunk megfordult 32 colos Samsung LC32HG70-et az angol Amazonon 650 fontért vesztegetik, ami átszámítva 230 ezer forintot jelent – esélyes, hogy ez adókkal, mindennel cakompakk 250-re kerekedik majd. Ennyi pénzért az ember fia nem sűrűn vesz monitort, de ha már elé teszik, kíváncsi rá, mit tud.

NEGYEDMILLIÓ FORINTOS KÉRDÉS

A monitor egy hatalmas dobozban érkezik, amin természetesen ott virít a „gamer" felirat. Ennek ellenére, ha valaki egy cicomázott műanyag vackot vár, csalódni fog; ahogy a képeken is látszik, a Samsung üdvöskéje határozottan ízléses külsőt kapott, inkább hasonlít felsőkategóriás irodai eszközre, semmint játékosoknak tervezett luxusperifériára. A kékesszürke műanyag első osztályú, a panel pedig bár vékony, nem törékeny vagy hajlékony, hanem robosztus, erős, látszik rajta, hogy rendesen összerakták a koreaiak. Az összeszerelés mondjuk kétemberes meló, mert a panelből kiálló csuklós nyakat nem lehet levenni a kijelzőről, helyette annak aljára kell rácsavarozni az ipszilon alakú talpat. Maga a monitor egyébként elég stabil, bár erős gépelés közepette (netán csapkodva az egeret) hajlamos remegni, elvégre a csuklós nyak átvezeti magán az asztalba tolt energiákat. Hogy ez mennyire zavaró, mindenki maga döntse el – én a magam részéről már amiatt is boldog vagyok, hogy a monitor nem dülöngél, azaz felesleges félni tőle, hogy felborul.

Pedig egy ekkora kijelző azért tud esni: 32 colos, kvantumpontos sRGB kijelzővel van dolgunk, ami mindössze 1 ms-es válaszidővel rendelkezik. A felbontása 2560x1440, azaz nem 4K, cserébe viszont nem is kell akkora kakaó, hogy natívban játsszunk kedvenc játékainkkal. A kép természetesen gyönyörű, színpompás, éles, és ha kell, fekete, mint az éj – a kedvenc funkcióm mégis a szemvédő üzemmód, ami redukálja a látóidegeket fárasztó kékfény kibocsátását. Aktiválásával olyan lesz a kijelző, mintha valami ekönyvolvasót néznék, pazar látvány, tényleg. Csatlakozókból 2 db HDMI és 1 db DisplayPort jut osztályrészül, na meg az alap jack, mert a panelben hangkártya is található (hangszórók nincsenek). És ha már hang: a panel alján található led a játékok hangjára is képes fényt változtatni, ami tök jó, bár értelme nem sok van.

És ezzel ki is fújtak az extrák, helyettük csak egy látványos, igényes kialakítású monitort kapunk, aminek a szoftveres kalibrálásáról külön cikket lehetne írni. Lényeg a lényeg: a színekkel és a frekvenciákkal sokat szórakozhatunk, főleg, hogy 60, 120 és 144 Hz-es alapbeállítások is elérhetők, nem beszélve a beépített FreeSyncről, ami az AMD videokártyák tulajdonosait örvendezteti meg képtörés nélküli játékélménnyel.

A SAMSUNGNÁL TUDJÁK, MITŐL DÖGLIK A LÉGY, DE FONTOS TUDNI, HOGY EGY ENNYIRE DRÁGA ÉS FEJLETT MONITORT A JÁTÉKOSOK TÖBBSÉGE NEM HASZNÁL KI.

AMI TUD AZ TUD

A hajlított kivitel sosem volt a szívem csücske, de ennél a kijelzőnél kifejezetten szerettem – ha másért nem, hát azért, mert hatalmas a 32 col, ekkora méretnél már jól jön, ha az ember látását elősegítik a minden szögből azonos távolságra eső pixelek. A monitor ergonómiája is dicséretet érdemel: a nyak nemcsak hogy kényelmesen állíthatóvá teszi az LC32HG70-et, de akár még portrémódba is fordíthatjuk azt, annak ellenére, hogy ez egy hajlított képernyős készülék esetén kissé bután fest. Összefoglalva azonban tényleg csak azt mondhatjuk, hogy ez egy pazar monitor, amit ha lenne rá pénzünk, szívesen megvennénk – én mindenképp, kisebb sírógörcsöm támadt, amikor egyik nap eljöttek érte. Mindazonáltal muszáj hozzátenni ehhez, hogy az átlagos játékosoknak nemcsak a cicoma felesleges, de a 32 col és a 144 Hz is. Szóval ezt a panelt tényleg csak akkor keresse bárki is, ha abszolút nincs mire költse azt a 250 ezer forintot.

TÁVOL A BOLDOGSÁGTÓL

RAZER TURRET

[ÍRTA DREAMER] **Rendszerint a számítógép a dolgozószoba, míg a konzol a nappali királya, azonban szó sincs arról, hogy PC-ként az asztal mellé lennénk szögezve. A Razer legújabb kísérletének részeként fogja az egyszeri PC-s játékost, és átülteti őt a kanapéra.**

A Razer Turret nem csupán egy egyszerű vezeték nélküli billentyűzet és egér kombinációja. A szett azok számára lett kitalálva, akik ki szeretnék élvezni a konzolok nyújtotta szabadságot, de nem akarnak lemondani szeretett PC-jükről sem. Lényegében arra hivatott, hogy a kanapéra vándoroltassa a játékost, mindezt úgy érve el, hogy egyesen az ölükbe helyezi az egeret és a billentyűzetet. Gyakorlatilag leváltja az ezen célból kitalált sufnituningos, faléces megoldást.

KIBONTJUK

Felbontva a Turret dobozát azonnal megragadja a tekintetünket a készlet 3 fő eleme: a chiclet stílusú billentyűzet, a bogárszerű egér és a mágneses dokkoló állomás. Utóbbit aljzathoz vagy egyenesen a számítógépünkhöz csatlakoztatva vehetjük használatba. A csomagban kétféle csatlakozó is található: az egyik az európai, míg a másik egy amerikai szabványú, tehát nemcsak otthon, de utazás esetén is társunkká válhat a Turret.

Az összeszerelés sem bonyolult. Kiválasztjuk a nekünk megfelelő tartozékot, és rápattintjuk azt az átalakítóként funkcionáló műanyag kockára, amit aztán hozzákötünk a dokkoló állomáshoz. A PC-s csatlakozás egyszerű USB bemenettel történik, ezért nem igényel különösebb magyarázatot.

A dokkoló az egér és a billentyűzet töltőállomásaként működik. Az egér tetején fekvő puha műanyag felületet lepattintva férhetünk hozzá a 2,4 GHz-es vezeték nélküli mini-adapterhez (amely nem utolsó sorban az illesztőprogramot is tartalmazza), illetve ide helyezzük be az elemnek álcázott tölthető akkumulátort. Miután az aksi a helyére került, az egeret farral lefele beleállítjuk a dokkoló elülső fakkjába, és máris töltődik a kicsike. A billentyűzet esetében sajnos szó sincs cserélhető akkumulátorról. Mivel olyan gondosan beépítésre került, mint az a bizonyos Kelemenné, ezért még csak hozzá sem férhetünk anélkül, hogy permanensen meg ne csonkítanánk a billentyűzet testét. A töltéshez a csatolásnál félbehajtva kell ráhelyeznünk a készüléket a dokkolóra.

TESZTELJÜK

Használatba helyezéséhez annyi a teendőnk, hogy a billentyűzet oldalán bekapcsoljuk a készüléket. Ugyanitt kiválaszthatjuk, hogy a 2,4 GHz-es USB adapteres megoldást kívánjuk használni, vagy a beépített bluetootht (ugyanezt az egéren is be kell állítani). Az előbbi korántsem működik megfelelően, pár méternél nagyobb távolság esetén szaggat, ezzel szemben a bluetooth sokkal jobban reagál, teljesen megbízható.

Hosszas igénybevétel esetén sem kell attól tartanunk, hogy hamar megadja magát a Turret. Az egér akár 4 hónapon keresztül képes akkumulátorcsere nélkül üzemelni, és ha huzamosabb ideig használaton kívül marad, a billentyűzet magától kikapcsol. Utóbbin roppantul kényelmes és élvezetes a gépelés, viszont hordoz magával néhány nemkívánatos problémát. A leosztása amerikai típusú, ami nemcsak annyiban lehet zavaró az egyszeri felhasználónak, hogy a joker karakterek és az Y és Z billentyűk fel vannak cserélve, de kevesebb gombot is tartalmaz. Míg a szabványos USA-beli leosztás 104 billentyűs, addig a magyar 105 darabból áll, ráadásul a helyspórolás jegyében a numerikus billentyűzet is lemaradt a szettről.

Helyette kaptunk egy roppant szűkös, hosszúkás kialakítású egérpadot, amit sajnos nem lehet eltávolítani. A magassága miatt garantáltan le fog lógni róla a kezünk egy része, és intenzív igénybevétel esetén vághatja a tenyér dombjait. A pad abban segíti az egér használatát, hogy mágnessel van ellátva, ezért döntött pozícióban kevésbé csúszkál. Az egér farába rejtett 2 aprócska mágnes nehézséget is hoz a felhasználónak. Akik precíz, könnyed csuklómozdulatokkal szeretnek dolgozni, azoknak kihívás lesz az egér használata, ugyanis a fenék erősen kötődik a padhoz.

A RAZER TURRET EGY JÓPOFA KONCEPCIÓ KÖZÉPSZERŰ MEGVALÓSÍTÁSA, AMI UGYAN IDEIG-ÓRÁIG ÉRDEKES, DE HASZNOSNAK NEM MERNÉNK MONDANI.

BEÁLLÍTJUK

Szerencsére mind az egér mind a billentyűzet egyaránt testreszabható. A Razer weboldaláról letölthető a Synapse nevű applikáció, melyen keresztül a driver telepítése után és a csatlakozást követően a rendszer azonnal felismeri és szeparált egységként kezeli a két perifériát. Korábban már említésre került a billentyűzet kaotikus leosztása. A Synapse-t használva, manuálisan beállíthatjuk, mely gombhoz milyen funkciót szeretnénk rendelni. Akár még betűt és karaktert is cserélhetünk rajta.

Az egeret is a saját szájízünk szerint állíthatjuk be. Az egértest 2 oldalán találhatunk 2-2 ráadás gombot, melyekhez alapértelmezett esetben nincs semmi hozzárendelve. Valamint a 3500 DPI-s lézer szenzor gyorsaságát is megváltoztathatjuk.

TALÁN LEGKÖZELEBB

Összességében a Turret egy szép próbálkozás, viszont közel sem tökéletes. A csaknem kifogástalan minőségű billentyűzet ellenére az egér nehézkes használata miatt nem merem teljes szívvel ajánlani. (A tesztpéldányt a bluechip.hu biztosította, köszönjük.)

KONZOLGENERÁCIÓS SZAKADÉK,

AVAGY OPTIMALIZÁLÁS ÉS KONZOLOK

[ÍRTA BODAK] A JANUÁRI SZÁMBAN KIVESÉZTÜK, MILYEN BUKTATÓI VANNAK A PC-S OPTIMALIZÁCIÓNAK, S MOST EGY KICSIT KITEKINTÜNK A KONZOLOK VILÁGÁRA IS. SZÁMBA VESSZÜK, HOGY AZ IDÉN ÉRKEZŐ PROJECT SCORPIO ÉS A PLETYKÁLT PLAYSTATION 5 MILYEN HATÁSSAL LEHET A KERESZTPLATFORM CÍMEKRE.

Azoknak, akik követik a hardverpiacot és a trendeket, valószínűleg nem mondunk újat azzal, hogy az eddig megszokott, hosszú életciklusú konzolgenerációknak befellegzett, és mind a Sony, mind a Microsoft rövidebb, 2-3, de legfeljebb 4 éves ciklusokban gondolkozik. Az Xbox esetében ez már nyilvánvaló, és a legfrissebb pletykák a PlayStation 5-öt illetően is ezt az irányvonalat vetítik előre. De még ha nem is hiszünk a híreszteléseknek, akkor is sejthető, hogy a japán gyártó kénytelen lesz lépést tartani a konkurenciával. A kérdés csak az, hogy mikor lépnek és mekkorát dobnak – terveiket minden bizonnyal befolyásolni fogja, hogy miként teljesít majd eladások terén a Microsoft új, bivalyerősnek beharangozott konzolja.

A MICROSOFT ÉS A SONY HÁBORÚJA ÚJABB FRONTRA TÉVEDT: EZÚTTAL A PC-S HARDVER- ÉS SZOFTVERKÖRNYEZET A CSATATÉR LEGFONTOSABB TERÜLETE.

HOVÁ VEZET EZ?

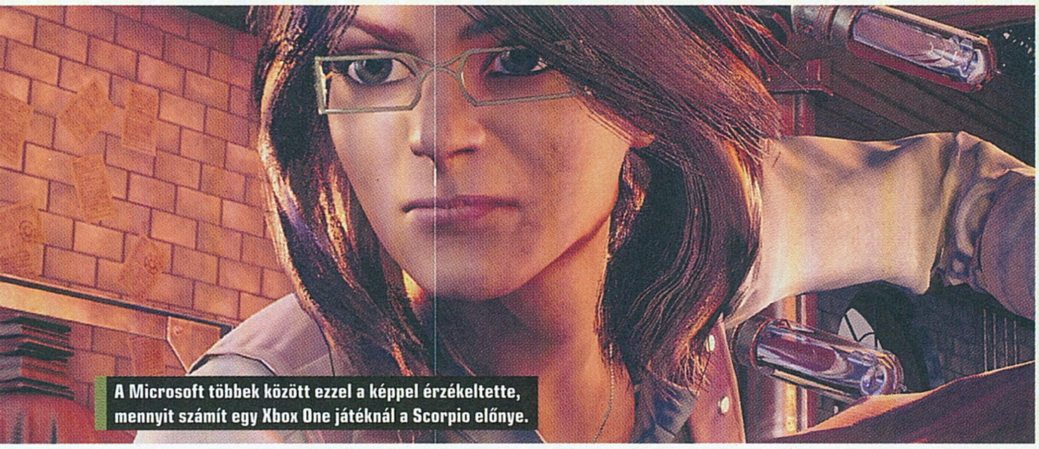
Minket, játékosokat „tábortól" függetlenül ez több szempontból is érint, melyek közül a legkézenfekvőbb talán az, hogy ha konzolosként lépést akarunk tartani a korral, akkor bizony sűrűbben kell a pénztárcánkhoz nyúlnunk. Gyorsan hozzátennénk, hogy ehhez azért egy 4K felbontású, de legalább HDR-képes tévé sem árt, aminek veszélye, lássuk be, idehaza nem sokakat fenyeget egyelőre, noha pár éven belül talán megfizethető szintre süllyed ezen készülékek ára. Ugyanakkor az is felmerülhet vagy akár aggodalomra is okot adhat, hogy a jövőben érkező játékokat bizony fel kell készíteni arra, hogy több, párhuzamosan piacon levő eszközön is élvezhető minőségben fussanak (Xbox One, Scorpio illetve PS4, PS4 Pro, végül a feltételezett PS5), és kérdés, hogy ez miként érinti majd a spektrum alsó, korosodó felét. Persze a cégeknek nem érdeke elidegeníteni a vásárlóikat azzal, hogy nem veszik figyelembe azokat, akik nem váltanak azonnal. Végső soron pedig pont hogy megnyerni kell őket az új hardver (vagy az utána következő) megvásárlására. A személyi számítógépeken játszókat pedig a keresztplatform-játékok kérdésköre érinti a legjobban, ezzel egy újabb tényezőt vonva az amúgy sem egyszerű egyenletbe.

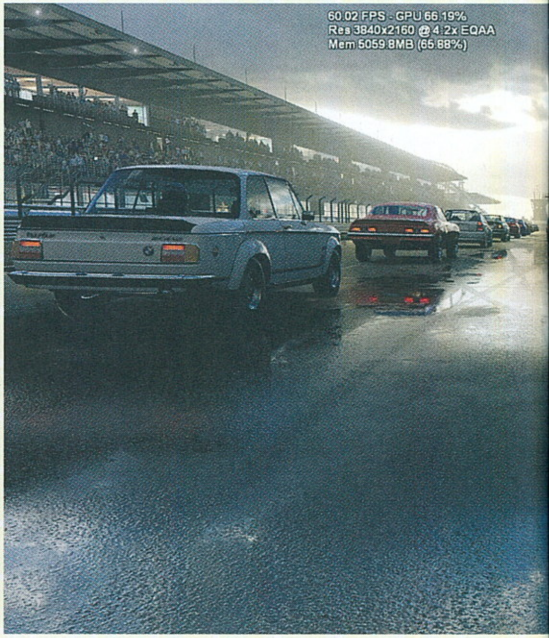
Mielőtt azonban előkapnánk az üveggömböt és jóslásba kezdenénk a jövőt illetően, kicsit visszatekintünk a múltba is. Ahhoz, hogy tisztán lássunk, nem árt tisztában lenni vele, miként alakultak a konzolgenerációk, miért is indult a remaster-hullám, és miért van egyiken visszafele-kompatibilitás, míg a másikon nincs. Ha egyelőre zavarosnak is tűnik, tartsatok ki, megígérjük, hogy a végére (szemfülesebbeknek talán előbb is) összeállnak a kirakós darabjai.

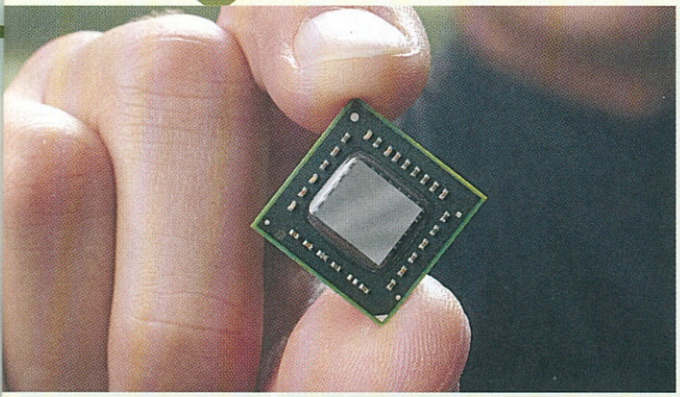
VISSZAFELE KOMPATIBILITÁS ÉS REMASTER

Képzeletben egymás mellé állítva a két piacvezető konzolt és azok tulajdonságait, képességeiket és húzóerejüket, egyből látszik, hogy az Xbox a visszafele kompatibilitással erősít. Az emberben ezt látva felmerül a kérdés, hogy a Sony miért nem lépi meg ezt a szimpatikus lépést. Gondolhatnánk, hogy a PlayStation Now előfizetéses rendszerének életben tartása miatt, vagy akár „lustaságból", de kicsit belegondolva egyik sem helytálló feltevés. Egyrészt a PlayStation Now nem világszerte elérhető szolgáltatás, és a távoli szerverről való streamelés végett minőségben sem tudja visszaadni a hagyományos játékélményt, míg egy remaster kiadásával sokkal több vásárlót érhetnek el, nagyobb bevételre tehetnek szert. Másrészt a streamrendszer kifejlesztése sem lehetett épp piskóta meló, Gaikai felvásárlás ide-oda, szóval a nemtörődömség is kizárható.

És ezzel gyorsan el is értünk a második kérdéskörhöz, azaz, hogy minek annyi remaster? Nyilván a pénz miatt, de egy újrakevert, feljavított változat elkészítése sem csupán a textúrák kicseréléséből és a felbontás felhúzásából áll. Bár még így is mindig egyszerűbb és főként biztosabb (még ha nem is akkora) bevételt adó, nosztalgia-faktorra építő megoldás, mint egy új játék felépítése, teljesen az alapoktól. Továbbá nem elhanyagolható az sem, hogy egy-egy bejáratott cím esetén a marketingen is lehet spórolni, és egyúttal újabb generációkat lehet megismertetni a sorozat gyökereivel, így felfrissítve a rajongóbázist. Ennek ismeretében továbbra is kérdés, hogy az Xbox miért nem ezt az utat járja, avagy a PlayStation miért nem a Microsoft konzoljának példáját követi. Elvégre éppen olyan élhető egy visszafele kompatibilitási program, ráadásul az esetek többségében még olcsóbb megoldás is, mint a remaster. Gondoljunk csak bele: egy visszafele kompatibilis játékkal szemben nincsenek meg azok az elvárások, amik egy „újrakevert" kiadásnál, csak induljon el, és fusson normálisan. Cserébe azonban pénzt kérni nem is nagyon lehet érte még egyszer


A Microsoft többek között ezzel a képpel érzékeltette, mennyit számít egy Xbox One játéknál a Scorpio előnye.

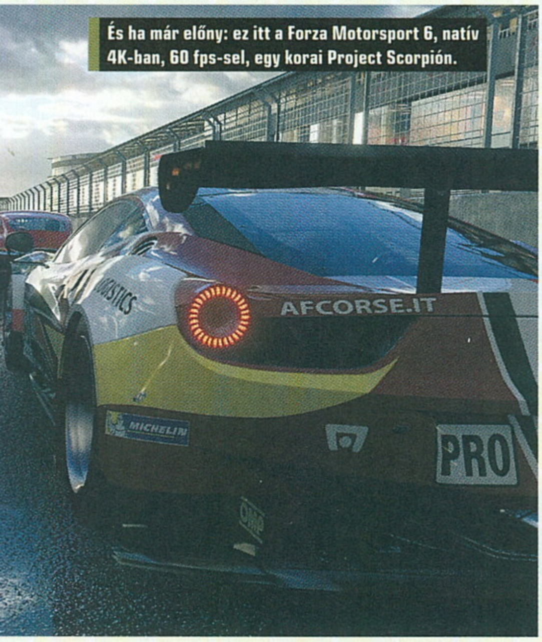




Korunk multiplatform alkotásai könnyedén felskálázhatók egy erősebb hardveren, elvégre PC-n is igazodnak ahhoz.

(ezzel a Microsoft is tisztában van), ám a nosztalgiafaktor és az érdeklődés fenntartása mellett a rajongók megtartására éppen elegendő, afféle hiánypótlónak is felfoghatjuk az ínséges időszakokban.

Most, hogy a gazdaságossági szempontokat körbejártuk, jöjjön a dolog technikai háttere, hiszen egyelőre még mindig nem válaszoltunk a bekezdés elején feltett kérdésre. Miért járnak külön úton a piacvezető konzolok? A válasz prózai: egész egyszerűen nincs más választásuk. Ugyanis bár az Xbox 360 és a PlayStation 3 úgynevezett PowerPC alapokon kezdte pályafutását, jelentős eltérések adódtak közöttük. Később aztán a gyártók áttértek az x86-64 architektúrára. Hogy értsük is, mit jelent ez, nézzünk be a motorháztető alá, és fedjük fel a köztük rejlő elsődleges különbségeket.



És ha már előny: ez itt a Forza Motorsport 6, natív 4K-ban, 60 fps-sel, egy korai Project Scorpión.

ALAPVETŐ ELTÉRÉSEK

A PlayStation 3 architektúrája közvetlen elődjének lefektetett alapjain nyugszik. A legendás PlayStation 2 lelke az úgynevezett Emotion Engine, mely remekül hangzik, de tulajdonképpen nem más, mint nyolc különböző, erősen specializált feladatot ellátó alegység összessége. Ezek egy központi processzor; két Vector Processing Unit (VPU); egy Direct Memory Access (DMA) egység; egy memóriakontroller; egy Image Processing Unit (IPU); és további három interfész (I/O; memória; grafikus). Az alapkoncepció a PS3 esetében is megmaradt, vagyis egy központi egység osztja ki a feladatokat a többi, specializált feladatot végző alegységnek, de a következő generációra gyakorlatilag mindenestül kihajították az Emotion Engine-t az ablakon, és lecserélték az IBM Cell architektúrájára. Ennek lelkét egy központi processzor adja (hivatalos nevén Power Processing Element, PPU) melynek fő feladata a további hét (plusz egy tartalék, ha valamelyik behalna), úgynevezett Synergistic Processing Unit (SPU) – tulajdonképpen ezek is VPU-k – feladatokkal történő ellátása. Úgy kell ezt elképzelni, hogy a képzeletbeli képkockagyárban a PPU "targoncázza" az adatokat és szabja meg, hogy mit „gyártsanak" az SPU-k.

Az Xbox koncepciója egészen más irányból indult, az első modell tulajdonképpen egy kicsit módosított képességű Intel Pentium III „Coppermine" processzor köré épült fel. Kár is szépíteni, gyakorlatilag teljes egészében egy kompakt személyi számítógép volt a csecse dobozban, sztenderd alkatrészekkel körítve. Szabvány 3,5 colos beépített merevlemezzel és DVD-meghajtóval, melybe az Nvidia szállította az egyéni igény szerint legyártott GPU-t, az NV2A-t. Bár nem volt éppen elegáns megoldás (többek között nehéz is volt, mint a dög), arra megfelelt, hogy a Microsoft megvesse a lábát a konzolok piacán. Az Xbox 360 aztán a konkurencia Cell architektúrájához hasonlóan szintén IBM-féle PowerPC alapokra került, de mégis más irányba indult el. Ez lett a Xenon, mely három PPE köré épül fel, de ez ne tévesszen meg senkit, ez nem jelenti azt, hogy háromszor akkora teljesítményre lett volna képes: csupán a PPE felépítése és felosztása változott meg, továbbra is hét SPU kiszolgálására hivatott a központi, jelen esetben hármas mag. A változtatások végeredménye az lett, hogy a legtöbb fejlesztő könnyebbnek találta az Xbox 360-ra történő fejlesztést (volt már itt is visszafele kompatibilitás, bizonyos feltételekkel), ami végső soron a hetedik generáció versenyében eleinte a Microsoft konzoljának javára vált.

A JELEN HELYZET

Az éppen aktuális konzolok alapjai viszont minden eddiginél jobban hasonlítanak egymásra, és ezzel együtt a PC-k felépítésére: mind a PlayStation 4 és az Xbox One az AMD asztali gépekben is használatos x86-64, „Jaguar" architektúrájára épül. Ennek lelke két négymagos modul, a lényegi eltérések a konzolok között ezek órajelének különbségében és főként a GPU-ban rejlenek. Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a Sony készülékében GDDR5, míg a Microsoftéban DDR3 memória található. És itt, ebben a váltásban van a kutya elásva, mert az Xbox 360 eleve olyan rendszerre épült fel, mely hárommagos felépítésének hála könnyebben „idomítható" az x86-64-hez. A PlayStation ugyanezt gyakorlatilag rommá optimalizált, egyetlen PPU-ra épülő rendszerrel tette meg, mely az alfeladatok olyan szintű „feldarabolására" kényszerítette a programozókat, hogy annak a kódnak az

PC-RE KÖLTÖZIK MINDEN XBOXOS JÁTÉK

Ez nem jóslat, ez tény: Windows 10-en már most is játszható az Xbox One-ra kiadott játékok legjava, a „Play Anywhere" filozófiát követő Microsoft pedig ezt a lehetőséget meg is akarja tartani a jövőben. Ez annyit tesz, hogy ha ki is jön a Scorpio, az ahhoz igazított, 4K-ra fejlesztett csúcsjátékok is elérhetőek lesznek a PC-s közönség számára – már ha megéri nekik brutális fejlesztésekbe invesztálniuk, elvégre egy olyan Win10-es számítógép ára, ami szintén röccenésmentes 4K-s grafikára képes 60 fps mellett, mindig magasabb lesz, mint egy konzolé.

átültetése egyáltalán nem gazdaságos feladat. Így jött el az a remaster-hullám, melyet szükség szült, nem pedig valami összeesküvés, vagy a Sony pénzéhségének eredménye.

Az érdekesség ebben az, hogy a sors fintorának köszönhetően nem is alakulhatott volna másként. Ugyan az x86-64 architektúra létrejöttének története és felépítése önmagában is megérne egy misét, mi most csak röviden térnénk ki rá a teljesség kedvéért. Amit tudni kell az elnevezésről, hogy tulajdonképpen a két nagy processzorgyártó munkájának összevont eredménye: az x86 (386, 486, 586, ugye ismerős) az Intel fejlesztése volt, eredetileg 32 bites regiszterekkel, ezt fejlesztette tovább az AMD a 64-bites regiszterek bevezetésével. Ez leegyszerűsítve hatványozottan nagyobb méretű memória elérését teszi lehetővé (4 GB helyett elméleti szinten akár 16.8 millió TB), aminél a kétezres évek elején egyre jobban egyértelmű lett, hogy ez a korlátozás bizony a fejlődés útjában áll. A technológiát aztán az Intel is megszerezte,

licenc-megállapodást kötött az AMD-vel, ennek értelmében az AMD hozzáfér az x86 architektúrában alkalmazott technikákhoz, az Intel pedig felhasználhatja a 64 bites fejlesztéseket.

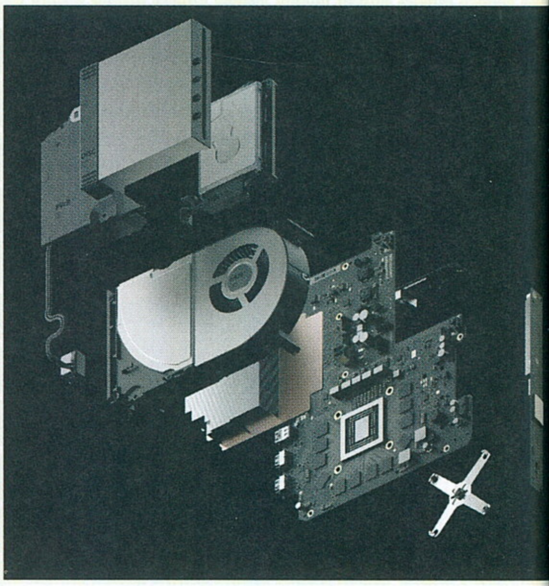
Persze ez sem ment pereskedés nélkül, de a két gyártó végül meghosszabbította együttműködését, a piac szolgáltató oldali szereplői összefonódtak, és ezáltal végső soron a konzolok és az asztali számítógépek „lelke" is – ami nem valószínű, hogy egyhamar változni fog.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Most, hogy a technikai részleteken is túlvagyunk, egyértelműen kezd kirajzolódni egy tendencia, mely alapján kijelenthetjük, hogy a konzolok egyre jobban hasonlítanak a személyi számítógépekhez vagy fordítva – nézőpont kérdése. Alapvető eltérések ugyanakkor még mindig akadnak, és feltehetően maradnak is még egy jó darabig.

A játékok szempontjából a konzolok javára szolgál elsősorban a CPU és GPU által közösen használt, előre felosztott memória és a fix hardver, mely utóbbi a legnagyobb előny a játékok optimalizálása során, hiszen nem kell azzal törődni, hogy megjelenítési beállításaik skálázhatóak legyenek. Éppen ez az, ami leolvadni látszik, ha nem is teljesen, de részleteiben mindenképp. Elvégre minimum kettő, de inkább három konfigurációra kell megírni a játékot úgy, hogy látszódjék a különbség, és mindegyik tulajdonság közül leginkább a felbontás és a HDR lényegi kihasználása az, ami a legtöbb fejtörést okozhatja, és a plusz munkát adhatja a fejlesztőknek.

Az Xbox One játékai már sokkal jobban néznek ki egy Win10-es PC-n, mint a saját konzoljukon.



TÉNYLEG JÖN A PLAYSTATION 5?

Bár eszünk ágában sincs bizton állítani, a helyzet az, hogy egy Damian Thong nevű szakmabeli úriember már áprilisban megjósolta, hogy jövőre megjelenhet a PS5 – ez a srác pedig nem kispályás, az egyik legmegbízhatóbb insidernek számít, aki a PS4 Slimről és a Próról is jóval azok bejelentése előtt beton biztos jóslatokat közölt. Sőt saját forrásaink is azt mondták, hogy a PS5 létező projekt, a Sony beijedt a Scorpiótól, főleg, mert a Microsoft roppant magabiztosan harangozta be a gépet, jóval az előtt, hogy egyáltalán mutatni tudott volna belőle valamit. Na meg a józanész is azt mutatja, hogy kell egy új gép, hisz a Sony köszöni, de nem szívesen mond le világszintű előnyéről.

Egy korai koncepciórajz az új Xboxról – mire e sorokat olvassátok, talán már tudjátok, hogyan néz ki pontosan.

Ugyanakkor nem elhanyagolhatóak a szoftveres eltérések sem. Ezek közül a fejlesztői eszközök mellett (debugger, compiler és a többiek, de ezekkel most nem fárasztunk senkit) fegyvertény, hogy a fixen lefoglalt erőforrások is előre kijelölt és rögzített határok között mozognak. Magyarán nincs „átfedés" az operációs rendszer és az éppen futtatott szoftver erőforrás-felhasználásában egyik meghatározó elem között sem (CPU, GPU, RAM). Bár egyelőre még homály fedi a Project Scorpio processzorának pontos felépítését (annyit tudunk biztosan, hogy a fentebb már részletezett Jaguar egy „erősen módosított" változata adja a lelkét), de alapvető eltérésekre nem számítunk az Xbox One-ban található főegységhez képest. Hogy a Sony egyelőre még csak (véleményünk szerint megalapozott) pletykákban eljövendő konzolja mit rejt majd, azt most még talán csak a mérnökök tudják vagy ők sem. Továbbá már régóta egyértelműen látszik az feladatok eltolódása a CPU felől a GPU irányába. Ahogy a PlayStation 4 és a Pro közötti eltérésekből is látszik, egyre inkább a grafikus vezérlő az, ami a feladatok javát látja el, már ami a játékokat illeti. A processzor elsődleges feladata, hogy ezt adatokkal szolgálja ki, a felső határt pedig jelenleg elsősorban a gyengécske Jaguar sebessége határozza meg, hiszen a textúrákat és egyéb adatokat a merevlemezről kell összeszedni, ehhez képest az operációs rendszer futtatása arányait tekintve smafu.

Mindaddig, amíg x86-64 architektúrára épülnek a konzolok és a PC-k is, a fejlesztők feladata a keresztplatform fejlesztéseket tekintve jelentősen könnyebb, mint korábban volt, de még így sem egyszerű. Továbbra is már az első pillanattól több eszközre tervezve kell fejleszteni egy játékot, ha elfogadható minőségű átiratokat, csúnya szóval portokat szeretnének letenni az asztalra. Az imént felvázoltak alapján talán egy cseppet kedvezőbb lesz a helyzet a multiplatform játékok között, de PC-n még így is hatványozottan nagyobb lesz a szórás a hardverek terén, elég, ha a processzormagok száma közötti eltérést vesszük figyelembe. Persze mint mindig, elengedhetetlen lesz a jó programozói munka, és egy remek, rugalmas, több lépcsőben skálázható játékmotor, de az egységes architektúrán szerzett tapasztalatok csak segítenek a helyzeten.

HANGOKAT HALLOK

CLOUD REVOLVER S

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Kingston vadhajtásaként létrejött HyperX brand legújabb fejhallgatója a prémiumkategóriás fülesek között próbál érvényesülni, 53 ezer forintos ára pedig jelentős elvárásokat támaszt. Jó hír, hogy a Cloud Revolver S ezek többségének meg is felel, bár a magas árat még így sem tudjuk hova tenni.**

Akik rendszeresen forgatják a PC Gurut, emlékezhetnek rá, hogy már több HyperX-féle fejhallgatót is kipróbáltunk a szerkesztőségben. Ezek közül eddig a 2016/04-es számunkban tesztelt Cloud Revolver volt a kedvencünk: kiváló headset, ami a közepes anyagminőség és a viszonylag magas ár ellenére is bőven kiérdemelte az „ajánlott" minősítést. És hogy mennyi volt az annyi? 40 ezer forint – bőséges 13 ezerrel kevesebb, mint amennyiért a fejhallgató utódját, a Cloud Revolver S-t kínálják.

DRÁGA JÁTÉKSZER

A Revolver S rögzített jack-dugóval érkezik, ám a csomagban jár mellé egy szabályozódobozkával ellátott átalakító is. Ebben egy kis teljesítményű hangkártya található, amit USB-vel csatlakoztathatunk PC-hez vagy konzolhoz – szoftverre nincs szükség, amint bedugtuk, a Revolver S teszi a dolgát. A kis tok hátoldalára egy csíptetőt erősítettek, hogy akár a ruhánkhoz is rögzíthessük azt, az oldalán lévő gombokkal pedig bármikor válthatunk a fejhallgató által támogatott hangszínek között. A legfelső opció az énekhangokat emeli ki, a középső az alapbeállítás, az alsó pedig a fokozott basszus – azt, hogy épp melyiket használjuk, egy fehérfényű led adja a tudtunkra. Van a szabályozó felületén egy nagyobb gomb is, ezzel lehet bekapcsolni a virtuális 7.1-et, ami az összes többi effektet semlegesíti.

Mind a basszus, mind az énekhang-kiemelő hatás jól muzsikál, bár utóbbira nézve vicces, hogy zenehallgatáshoz pont nem azt találtuk a legjobbnak, mert a füles kissé cincogóra vette tőle a figurát. Helyette az effektek nélküli módban hallgattuk a legtöbb zenét a Revolver S-sel, és jelentjük, ezen a téren is kiválóan vizsgáztak az eszköz hangszórói.

A virtuális 7.1-et ugyanakkor nem találtuk meggyőzőnek, ez az eljárás eddig egyetlen általunk tesztelt fejhallgató esetében sem volt az igazi. Zajos, kissé visszhangos eredményt szül, így jobb elfelejteni és sztereómódban használni a headsetet.

PC GURU AJÁNLOTT

ZENE FÜLEIMNEK

A gyártó kifejezetten FPS-ekhez ajánlja a Revoler S-t, így mi is ilyen játékokkal nyúztuk a legtöbbet. Quake Champions, Titanfall 2, Prey... igazából mindegy, mit engedünk rá, a hangzás egyszerűen pazar. Főleg a basszus szól kiemelkedően: amikor robban valami, vagy lőnek ránk, nos, az fergeteges, szó szerint kopog a dobhártyánkon a lőszer. Bár személy szerint a hangkártyás megoldást javaslom, mezei jackkel csatlakoztatva is jól szól a Revolver S, igaz, ebben az esetben az amúgy átütő effektek némelyest szelídülnek.

A HYPERX CLOUD REVOLVER S EGY MAJDNEM KIVÁLÓ FEJHALLGATÓ, AMI UGYAN MEGLEHETŐSEN DRÁGA, DE CSERÉBE MAGAS MINŐSÉGET NYÚJT.

Persze a hangzástechnika egy dolog, az ergonómia meg egy másik – szerencsére a Kingston mérnökei figyeltek a vásárlói visszajelzésekre, és kitartottak a Revolver remek dizájnja mellett, egyetlen apró fejlesztést kivéve: a fülpárnákat összefogó fémkeret ágai közé gumibetétek kerültek, hogy csökkentsék a fejhallgató rezonálását. A Revolver S viselése egyébként hosszú órák után sem válik fárasztóvá, az ember szinte el is felejti, hogy a fején van a füles. Egyedül fülpárnák feszességébe tudunk belekötni, pontosabban annak hiányába: a Revolver S szinte lebeg a fejen, ami tény, hogy kényelmes, de kisebb fejjel rendelkező felhasználók számár nem előnyös, hiszen az 50 mm-es fülpárnák nem tapadnak eléggé a fülükre, ezen pedig nem is lehet állítani. Cserébe a mikrofon nem lesz folyton útban, az ugyanis jackkel csatlakozik a baloldali párnához – amikor nem kell, egyszerűen lehúzzuk és félretesszük.

Minősége a hangszórókhoz mérten kiváló, sok szót azonban kár rá pazarolni, mert azon túl, hogy továbbítja a hangot, nem sok mindent csinál.

ÁRRAL SZEMBEN

Amennyiben a fentiekből nem derült volna ki, úgy összefoglaljuk: a Cloud Revolver S remek fejhallgató, jelenleg talán a legjobb vezetékes megoldás, amit egy átlag játékos megvásárolhat. Ugyanakkor a teszt elején említett 53 ezer forintos árat túlzásnak tartjuk. Ez nagyon sok pénz, ennyiért már vezeték nélküli fülest kapni, ami ergonómia szempontjából még egy lépés előre.

Persze mondhatnánk, hogy a Kingston sosem az olcsóságáról volt híres (a gyártó RAM-jai is kifejezetten sokba kerülnek), és hogy bár a túloldalon bemutatott Razer Kraken 7.1 V2 olcsóbb, de sokkal kevesebbet is tud – ez viszont ugye nem tartozik feltétlenül a tárgyhoz. Ha van rá keret, mindenképpen ajánlott a Revolver S (ezért is jár neki a plecsni), de ha a következő modell is drágulni fog, azt már nem fogjuk elnézni a gyártónak.

AZ EMULÁCIÓ ÉS A HIT

Razer Kraken 7.1 v2

[ÍRTA CHOCHO] A Razer frissítette a Kraken 7.1 nevű fejhallgatóját, az eredmény pedig egy megbízható füles lett, ami ennek ellenére nem is olyan drága. Igen, jól olvastátok, hiszen cirka 30 ezer forintért tiétek lehet a gyártó egyik legjobban sikerült headsete!

PC GURU AJÁNLOTT

Akik az előző oldalról nyergeltek át, most bizonyára a fejüket vakarva merednek a magazinra, mondván: ha a HyperX és a Razer fülese is ajánlott vétel, akkor miért venné meg bárki az előbbit, jóval több pénzért? Bár nem szerencsés egy tesztben egy másikra hivatkozni, ezúttal úgy érzem, kivételt kell tennem: a HyperX megoldása annak ellenére ajánlott, hogy sokba kerül; a Razeré meg csak azért, mert nem.

AMI TIPIKUS

A PC Guruban rendszeres vendégek a Razer termékei, mi pedig annak rendje és módja szerint sokszor megírtuk már, hogy a gyártó szeret túlárazott, de a konkurensekhez képest középszerűnek ható perifériákkal előrukkolni. A neve úgyis eladja, gondolják, és igazuk van – ezért van annyi egyforma vagy problémás egér, fejhallgató, satöbbi, felsorolni is hosszú lenne. A Kraken-szériával is az volt eddig a baj, hogy drága; a januárban tesztelt Pro V2 például akkor került 27 ezer forintba úgy, hogy igazából semmi extrát nem tudott, még csak belső hangkártya sem kapott helyet benne. Akkor azzal zártam soraim, hogy ha tudna valami trükköt, mondjuk a kevert 7.1-et, akkor megérné, abban a formában viszont még egy 20-as is sok érte. Nos, jelentem, megérkezett a Kraken 7.1 V2, azaz a Pro V2 7.1-es, fejlesztett változata, és mivel „csak" 30 ezer forint, már bőven megérdemli az ajánlást.

Aki ránézésre szeretne fülest venni, bajban lesz, mert a 7.1 V2 és a Pro V2 között marginális különbségek vannak. Az anyagminőség és a dizájn ugyanaz a két kütyü esetében, de aki nem olvasta a 17/01-es számban írt tesztünket, annak elmondom, hogy egy bőrhatású műanyaggal bevont fülpárnákkal ellátott fejhallgatóról van szó, amit felül egy párnázott, műanyagból készült pánt fog össze. A hangszórók fémkeretet kaptak, a fejhallgató pedig állítható, azaz kisebb fejjel is kényelmes – ebben jobb a túloldalon tesztelt Revolvernél. Ugyanakkor tény: az ember fejét egy idő után hajlamos feszíteni, és izzadni is lehet alatta, elvégre műbőrből van a fülvédő.

PENGE HANGZÁS

Amiben a 7.1 V2 a Pro V2 fölé emelkedik, az a belső. Először is ugye 7.1-es virtuális hangkeverést kapott, de ezúttal a gyártó saját technológiájával állunk szemben, és meg kell mondjam, meglepően jól működik a dolog. Nagyon sok füles van, ahol a 7.1 csak afféle extra, jobb gyorsan elfelejteni (lásd a HyperX-et) – itt nem ez a helyzet. Kikapcsolható ugyan az emuláció, jómagam viszont nem láttam értelmét lelőni, mert tényleg remekül keveri a hangokat, sokkal jobban, mint az eddigi Razerek, vagy igazából bármely virtuális 7.1-es füles, ami megfordult a fejemen az elmúlt években. A fizikai rendszerekkel persze nem veszi fel a versenyt, de a minőségi emulációba vetett hitemet visszaadta. Persze akárcsak a korábbi modellek, a 7.1 V2 is durva, száraz basszussal bír, a magas, vékony hangok szinte eltörpülnek benne – ez van, elsősorban játékokhoz tervezték, ennek megfelelően a robbanások és a lövések kellően „átjönnek", csakúgy, mint az élő beszéd (esport esetén ez is fontos, ugye). Ugyanakkor zenét is kellemesen hallgathatunk vele, köszönhetően a Synapse 2.0 nevű Razer szoftver beállítási lehetőségeinek. Nem ez lesz az a füles, amivel Alan Walker nyomdokaiba lépünk, de egy kis időráfordítással finomhangolható annyira, hogy minőségi eredményt érjünk el nála. Én elsősorban elektronikus zenét hallgattam vele a szerkesztőségben, és bizony nem volt okom panaszra.

HOSSZÚ IDEJE NEM JÁRT NÁLUNK OLYAN RAZER TERMÉK, AMIVEL ELÉGEDETTEK LETTÜNK VOLNA, A KRAKEN 7.1 V2 AZONBAN KIFEJEZETTEN JÓ FÜLES.

EXTRA, AZ NINCS

A 7.1 V2 USB-s eszköz, a vezeték pedig egyenesen a fejhallgatóba megy, szóval utcára biztos nem visszük magunkkal. Na nem mintha akarnánk, mert elég nagy, és nem is túl szép – valahogy süt róla, hogy ez egy „gamer füles", bumszli és éjfekete. Marad hát az otthon (iroda?) kényelme, a PC és a PS4 (Xbox One-ra külön termékfelhozatala van a gyártónak) – a Kraken ezzel a két eszközzel kompatibilis. És akkor most sorolhatnám az extrákat, de az a helyzet, hogy nincs mit – egyedül a gyártó prémiumkategóriás termékeire jellemző fényjátékot tudom felemlegetni, ennek köszönhetően a fülpárnák külső oldalát díszítő Razer logók a világ minden létező színében képesek pompázni.

De tudjátok, mit? Nem az a lényeg, hogy a Kraken 7.1 V2 mit nem tud, hanem hogy mit tud: 30 ezer forint fejében egy korrekt fejhallgatót kapunk, ami remek hangminőséget és univerzális felhasználást tesz lehetővé. A magunk részéről csak ajánlani tudjuk ezt a fülest, ennyi pénzért ugyanis tényleg megéri, ha másért nem, a remek 7.1-es emuláció miatt.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Üdv néktek, halandók! Ez itt a Levrov, a PC Guru levelezési rovata, ahova csak akkor írtok, ha valami nyeremény van kilátásban. Ezért isteni hatalmamnál fogva úgy döntöttem, hogy megtartom magamnak az... oh, a For Honor a nyeremény, az pedig már megvan. Na jó, akkor kisorsolom, de kemény leszek, mint a kád széle. Csak azok nyerhetnek, akik szeretnek és ismerik a középső nevem, és a jövőben ezen szólítanak. A megoldást a levrov elkövetkező három számában rejtem el.

A NYEREMÉNYJÁTÉK

Mielőtt belekezdünk a Levrovba, kicsit rendhagyó leszek. E havi leveleink többsége ugyanis azért érkezett, mert Chocho felajánlott egy elég értékes ajándékcsomagot annak, aki a hónap levelét leszállítja nekünk. Ennek apropójából hirtelen megharmicszorozódott a levelek száma, ami persze matematikailag még mindig nulla lenne, mert a nullával való szorzás ugye egyenlő nullával, de nem is ez a lényeg. Szóval kaptunk egy rakás levelet a nyereményjáték jeligére, ezek közül mazsoláztam párat a teljesség igénye nélkül, végül pedig értékeltem azokat. Íme! *(Megjegyzés: Chris a helyesírást is pontozta, de a levelek az olvashatóság kedvéért javítva lettek – Chocho)*

Kedves Chris! Sokat gondolkodtam azon, hogy mit is írjak, amivel elnyerhetném azokat a gyöngyszemeket. Sajnos végül nem tudtam lóf@szt sem összerakni fejben, mert a telibek@rt haverom folyamatosan b@sztat facen, hogy menjek vissza játszani. Szóval kár, hogy nem tudtam valami faszántosat írni, de most mennem kell, mert haverom rekordot döntött, és vissza kell szereznem az első helyet. Szép napot, **Imre**

Imre tipikus laza srác, szerintem még haverok is lehetnénk, ha nem lenne 25 év korkülönbség köztünk és nem lenne ilyen... khm, bunkó. Imrét viszont nem érdekli, hogy nyer vagy nem, őt csak a játék motiválja – ez pedig jó. Amikor a fejében lévő hangyaboly mozgásba lendül, csak a játék tudja lecsendesíteni elméjét. Ki tudja, talán ő írta volna meg a hónap levelét, ha nem b@sztatta volna a haverja. Mindenesetre Imre megtette a magáét és írt egy levelet, ami ugyan kicsit alpári, de legalább őszinte. Tartalom: 3/10. Helyesírás: 5/10. Őszinteség: 10/10 *(Úgy röhögtem, hogy lefejeltem a monitort... Felcser!!! – Böjti)*

Szia Chris! Hogy vagy? Mizu? Tök jó ez a nyereményjáték, imádok játszani, nyerni pedig még jobban. Ezt a csomagot most nem magamnak szeretném, hanem a drága férjemnek, Petinek. Három kicsi gyerkőc mellett igazán ráfér időnként egy kis kikapcsolódás, gőz kieresztés. Ha Apa boldog, akkor boldog a Család többi tagja is. Kellemes Napot! A szerencse legyen Velünk! Üdv, **Edit**

Edit szerintem már írt nekem levelet és nyert is. Vagy mostanában túl sok anyuka célpontja vagyok? Kezdő koromban még simán le lehetett venni a lábamról egy ilyen levéllel, mert hát anyuka, meg három gyerek *(Ha ezt olvasná az FBI... – Chocho)*, de aztán megkérgesedett a szívem és felnyílt a szemem. Edit mellett egyébként még két anyuka, Angéla és Sarolta is írt egy-egy szívhez szóló levelet, melyekben még egy beteg kisgyerkőc is felbukkan (neki jobbulást, bár mire ezt olvassa, már szerintem kezdődik a suli). Szóval az anyukák már majdnem feltörték megkövesedett mellkasom, de aztán mégsem. Tartalom: 4/10. Gyerekvállalási kedv: 10/10. Őszinteség: 8/10

Hali srácok! Nekem küldjétek el az ajándékot, ne a többieknek! Tudom jól, bevétel meg minden, de én vagyok a méltó rá. Most megkérdeznétek persze, hogy miért is, de arra nem tudok választ adni. A levelem őszinte és ennyi. Csak annyit még, ne olyan nyerje meg, aki azt írja, hogy úgysem nyerem meg, vagy azt, hogy én sose nyertem még semmit. Köszi, sziasztok, **Gábor**

Gábor már jól ismeri a levélküldők gyakori mondatait, akik szirupos szavaikkal, kedves megszólításaikkal a lelkiismeretünkre próbálnak hatni. Gábor okos és tapasztalt. Lehet, hogy azért ilyen, mert minden nyereményjáték szóra azonnal ugrik Facebookon? Mostanra már komoly tapasztalata lehet arról, hogy milyen típusú levelek és kommentek működnek egy-egy nyereményjáték kapcsán. Nos, mi viszont átlátunk a szitán. Gábor nem nyert, de köszönjük a figyelmeztetést. Tartalom: 4/10. Helyesírás: 4/10. Emberismeret: 8/10.

Tisztelt PC Guru szerkesztőség! Sör. Üdvözlettel, **Zsolt**

Zsolt volt az egyetlen, aki kapcsán komolyan felmerült a lehetősége annak, hogy neki adjuk a csomagot. Csupán egy probléma volt a levelével: írásban küldte a sört, nem pedig kartonládában a szerkesztőség címére. Senki nem mondta ugyanis, hogy nem vagyunk megvesztegethetők (dehogy vagyunk, csak vicceltem!). Tartalom: 2/10. Helyesírás: 10/10. Nosztalgiafaktor: 5/10 (kimaradt a gumicukor). U.i.: Gebbe is itt volt, ő is válaszolt a leveledre: *Tisztelt Zsolt! Hol? Üdv, Gebbbe. (Már megittam. – Chocho) (Akkor ezennel a magazinban lévő összes hiba miatti felelősséget áthárítom a Tisztelt Főszerkesztő Úrra. – Böjti)*

A póló méretem M. Előre is köszönöm, **MorTyS**

Az enyém XL. Tudom, le kéne már fogynom L-esre, de sajnos ez a mozgásmentes élet nem sokat segít ebben. Viszont dolgozom már az ügyön, köszönöm kérdésed! A középső nevem pedig I betűvel kezdődik. Tartalom: 1/10. Üdvözlés: 1/10. Helyesírás: 6/10. *(Nekem is M-es, de senki nem szokta elhinni, mert „magas vagyok". – Chocho)*

Kedves PC Guru! Lassan másfél éve olvasom a csodálatos magazinotokat (tudom hiba). Amikor először olvastalak benneteket, azonnal pozitív csalódás ért, és most ebben az e-mailben szeretném megköszönni az egész PC Gurunak a munkáját. Ha nem is én nyerek, az nem baj, de szeretném, ha átadnád a PC Guru összes szerkesztőjének, hogy köszönöm a munkájukat és szeretném, ha még legalább 25 évig menne a magazin. Olvasótok, **Geri**

Köszönjük szépen a jókívánságokat, átadom az illetékeseknek dicsérő szavaid! Apropó nem te nyertél, de azért nagyon kedves tőled, hogy veszed a magazint, mert tényleg nagyon sok munkát ölünk bele. Egyébként Chocho és Böjti most be is kapcsolta a „ne zavarjanak" üzemmódot, mert épp leadás van és kifolyik az agyuk a koponyájukból a sok olvasástól, írástól. Ennyi volt a nyereményjátékos levélválogatás, most megpróbálok olyan leveleket betenni ide, melyeknek van valami értelme is. *(Tényleg kösz, hogy olvasol bennünket. – Chocho)*

ILYEN A SZERELEM

Gamer girl. Ezt olvasva sokaknak beugranak képek a kontrollerkábelt rágcsáló dúskeblű, vagy szögletes szemüveges, retro konzolon játszó lányokról. ***(De hát ez az igazság, nem? – Böjti)*** Az internet ontja magából az efféle képeket, és az ember már akaratlanul is bekategorizálja a számítógépes játékokat kedvelő hölgytagjainkat. ***(Hol vannak azok a képek? Linket, vagy nem hiszem el! – Böjti)*** Pedig mint tudjuk, és sok helyen látjuk is, a valóságban a gamer hölgyek legtöbbször semmiben sem különböznek bárki mástól. De bennünk, férfiakban ***(Ááácsi, ácsi... te nem csaj vagy? Oké, eddig olvastam. – Chocho)***, titkon mégis mindig meglesz az a kábelt rágcsáló kép a gamer girl hallatán, s valljuk be: egy gamer férfi titkon mindig is egy gamer girl párkapcsolatról álmodik. ***(Párkapcsolat? Azt hittem, a lényeg a dúskeblű résznél volt. Engem itt vesztettél el. – Böjti)*** Mert milyen jó lehet az a sok-sok együtt átjátszott idő, a sok közös kaland, és ha mindketten játszotok, az nem lehet gond, nem igaz? Ezzel én is így voltam, mikor több mint 10 éve megismertem Adriennt. Olyan szenvedéllyel és kitartással játszott, hogy legtöbbször csak néztem és csodáltam. Quake, NOLF és Sims – leginkább ez a triumvirátus pörgött, és vele együtt ő is. Amikor többszörösen legyőzött engem FPS játékokban, elrabolta a szívem. Volt, hogy spontán leformázta a C:-t, mert lassúnak ítélte a gépet, szerelt, telepített, játszott, én pedig menthetetlenül beleszerettem. Teltek az évek, összeköltöztünk, összeházasodtunk, de Adrienn ugyanolyan lelkes gamer girl maradt a mai napig, amilyen volt. Csupán annyi változott, hogy az

éjszakákon át tartó közös együtt játszás utáni ábrándozások mostanra valósággá váltak. Néha azért már rövidebbre szabjuk az időt, és csak pár órányi Mortal püfölésre, vagy közös MMO-ban rohangálásra jut idő. A polcokon átvették a Battlefield és a Medal of Honor helyét a Sims játékok, és a közös játékestek is leginkább arról szólnak, hogy hosszú percekig kell nézni azt, amíg végigmutogatja az összes apróságot, amit az aktuális Sims házában falakra akasztott, asztalokra tett, felépített és berendezett. Ezek után együtt izgulva nézzük, ahogy egyedül leveri az aktuális bosst az épp futó MMO-ban. De tudjátok az, ahogy nézhetem, amit felépített Simsben, hogy vele izgulhatok, ha leveri a bosst, az még mindig felbecsülhetetlen. Ha most azt olvasom valahol, hogy gamer girl, akkor már nem a serdülőkori, kábelt rágcsáló internetes lány képe ugrik be nekem, hanem a párom, mert az igazi gamer girl valójában pont ugyanolyan, mint te: egy átlagos ember aki szeret játszani. **TAMÁS**

Ennek a levélnek az olvasása után nehezen találtam a szavakat. Megható, gyönyörű, és szeretettel teli sorokat írtál. Szép dolog a szerelem, látszik, hogy imádod a Simset. Akarom mondani a feleséged. Egyébként szerintem azért alakult ki torz kép a gamer girlökről, mert a streamer csajok általában testiségükkel próbálják meg eladhatóvá tenni csatornájukat. Ehhez pedig csinos pofi és dús keblek kellenek, ami ma már önmagában elég ahhoz, hogy valaki sikeres streamer legyen. *(Nekem ezekkel bármit el lehet adni, vállalom. – Böjti)* Ha valaki most begépeli a Google-be a gamer girl szavakat, csak olyan lányok képeit kapja, akik pólóban, kikenve és kicsinosítva mosolyognak a kamerába. Minden esetre vagyunk egy páran, akik tudják, hogy az igazi gamer girl pontosan miként fest: úgy, ahogy bárki más. Egyformák vagyunk. *(Nekem csak egy kérdésem maradt: jól értettem, azért szerettél bele a feleségedbe, mert leformázta a C:-t? – Chocho)*

NEGYED ÉVSZÁZAD

Kedves PC Guru szerkesztőség! Igen, így mindenki, nem csupán Chris (remélem nincs harag). Közhelyesen hangozhat, de igaz: elég régóta olvasója vagyok a magazinnak, annak online és offline formáját egyaránt fogyasztom, de még sosem írtam levelet a Levrovba. Biztos ezernyi hasonló levelet szoktatok kapni **(bár úgy lenne)**, ámde nálam most jött el az a pont, hogy pótoljam eme hiányosságom. De miért is éppen most? Bevallom, a népszerű közösségi oldalon látott bejegyzés ébresztett rá, hogy idén 25 éves a Guru. Tisztes kor, szép évforduló, lehet összegezni, derűsen a múltba révedni, ugyanakkor optimistán a jövőbe is tekintgetni. És mit ad Isten, én is 25 éves leszek az idén! Alapvetően két dolog jutott eszembe a szóban forgó jeles évforduló kapcsán: az egyik, hogy köszönöm, és így tovább! Meglehet, ez is közhelyes és sokan írják meg nektek, de én mégis szeretném hálámat kifejezni azoknak, aki akár éppen a jelenlegi szerkesztőség tagjaként, akár a múltban (elvégre alapító atyák nélkül ti sem lennétek ott, ahol vagytok) bármit is hozzátett a magazin (és az PGO) megjelenéséhez. Tehát nemcsak a szerkesztőknek, de korrektoroknak, designereknek, ***(Peti, Kriszta, ez nektek szól! – Chocho)*** az irodátokat takarítóknak, és mindenki másnak is, akiket itt most nem tudok megnevezni. Emellett kitartást kívánok a továbbiakhoz, és még legalább 25 évet a Gurunak (mindkét alteregójában)! ***(Köszönjük, tarts velünk a következő 25 évben is! – Böjti)*** A másik dolog is kapcsolódik az eddig elhangzottakhoz, nevezetesen az, hogy jómagamat már igencsak csekély idő választja el, hogy hivatalosan is egy hivatás ösvényére lépjen, egészen pontosan a tanári pályáéra. Ámde nem véletlenül használtam éppen a hivatás szót! A tanársággal kapcsolatban manapság egyre gyakrabban hangoztatott probléma a korai kiégés jelensége. Én jelenleg (minden bizonnyal némiképp naivan) úgy látom, hogy a hivatás kontra munka/foglalkozás oppozíció leegyszerűsítve ugyan, de kulcsa lehet a kérdésnek. Mindezt azért írom, mert érdekelne a ti véleményetek erről. A ti szakmátok lencséjén keresztül hogyan látjátok ezt? Hogy élitek meg a gamer sajtón belüli létet manapság? Esetleg miben volt más régebben? Remélem nem ijedtek meg az efféle komolyabb témáktól, egyébiránt szeretném kiemelni a fentebb rögtönzött köszönetcunamira visszatérvén a többnyire remek humorotokat is, amit pl. az Ezzel játszunk-sorozatban, vagy éppen a Levrovba betoldott megjegyzéseken keresztül érhet tetten az emberfia/lánya.
Üdvözlettel, **JÁNOS**

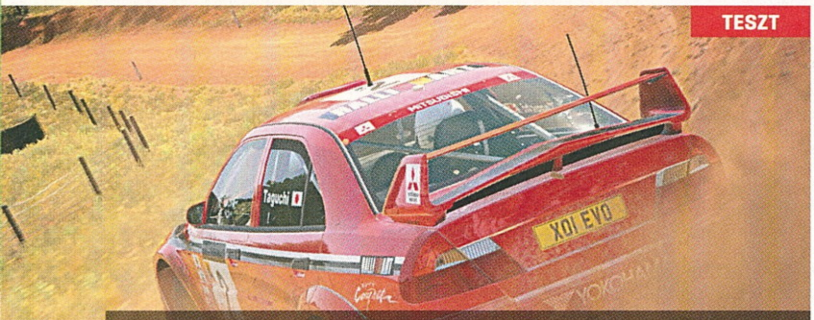
Köszönjük szépen a kedves szavakat! Nagy öröm számunkra, ha cikkeinkkel pár cseppnyi boldogságot tudunk/tudtunk szerezni bárkinek is, legyen szó akár a nyomtatott vagy online formátumunkról. Hogy kérdésedre válaszoljak, mielőtt elfogy a hely: sajnos elég rosszul esik számomra azt látni, hogy milyen irányba alakulnak a médiafogyasztási szokások. Egyrészt a videós tartalmak átveszik az írott szó helyét, másrészt pedig nagyon magas az emberek ingerküszöbe (hogy mire kattintanak és mire nem). A hírekből pedig általában csak fejlécet és az egymondatos bevezetőt olvassák el, és már kommentelnek is. Nem akarok nagyon keseregni ezen, mert akkor kesereghetnék azon is, hogy az internet leváltotta az nyomtatott sajtot, de attól még tény, hogy nem igazán tetszik a dolog.

NINTENDO 3DS™ hírek

Dr. Kawashima's Devilish Brain Training – Megjelenés 7. 28.
Ever Oasis – Megjelenés 6. 23.
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Hey! Pikmin – Megjelenés 7. 28.
Mario Sports Superstars
Miitopia – Megjelenés 7. 28.
YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits
YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls

© 2017 Nintendo / GREZZO © 2017 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS © 2017 LEVEL-5 Inc. © 2017 LEVEL-5 Inc.
Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2017

Nintendo CONQUEST entertainment www.nintendo.hu NINTENDO 2DS new NINTENDO 3DS XL



TESZT

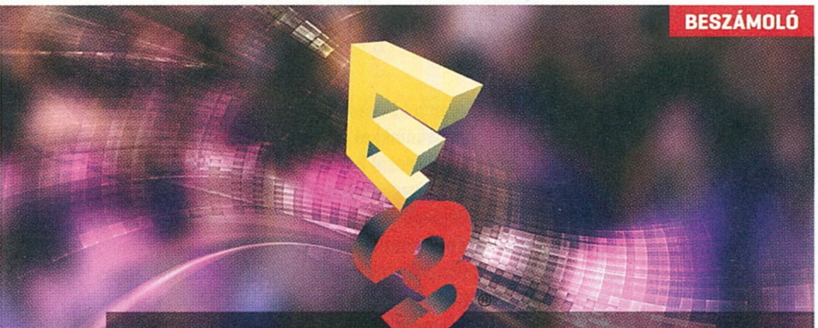
DIRT 4

A június többek közt a nagy sorozatok visszatéréséről is szól, így következő számunkban a hat év után ismét a porondra lépő DiRT 4 is terítékre kerül. Természetesen sokat várunk a ralisportok királyától.

TESZT

TEKKEN 7

De nem csak a versenyzős játékok szerelmesei örülhetnek, hiszen új élettel sikerült megtölteni a Tekken-sorozatot, a legújabb epizód ráadásul PS4 mellett PC-re is megjelenik, ami már szinte csoda.



BESZÁMOLÓ

E3

Menetrendszerűen érkezik az év egyik legfontosabb eseménye és kiállítása, mi pedig, ahogy azt tenni szoktuk, ezúttal is beszámolunk a legnagyobb érdekességekről és újdonságokról.

TESZT

FRIDAY THE 13TH: THE GAME

Jason nem elégedett meg a horrorfilmekben kiontott vér mennyiségével, ezért videojátékos antihősnek állt: a teljes szériát feldolgozó program rengeteg kivégzéssel és némi taktikával mutat újat.

EXTRA

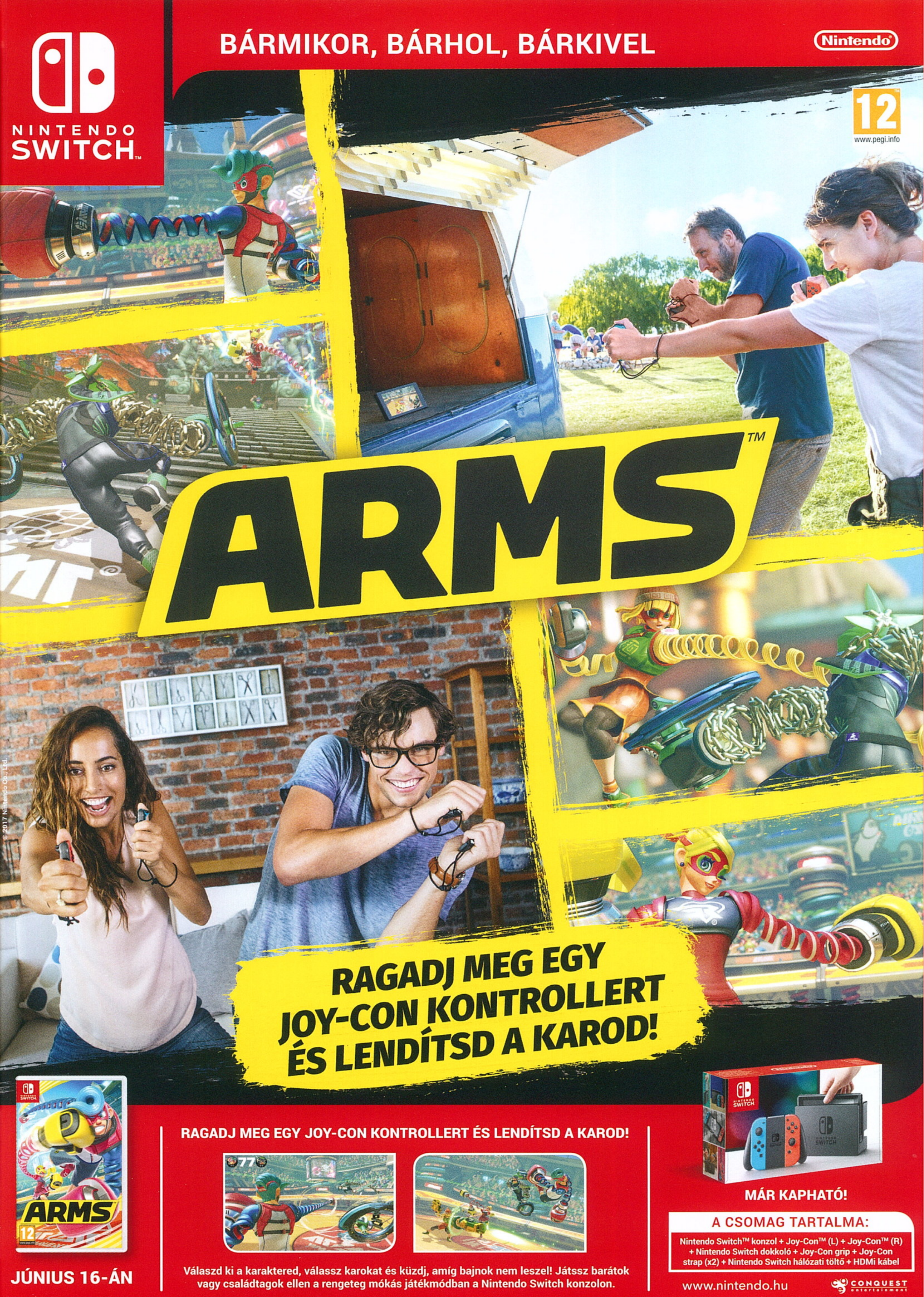
25 ÉVES A PC GURU

Nem csalás, nem ámítás: júliusban ünnepli fennállásának 25. évfordulóját a PC Guru. Az egykor lemezújságként indult magazin az elmúlt negyedszázadban Magyarország legolvasottabb videojátékokkal foglalkozó kiadványává nőtte ki magát, ebből az alkalomból pedig 132 oldalas jubileumi számmal jelentkezünk, benne nagyon sok meglepetéssel és különlegességgel. Addig is élvezzétek a nyarat, a napsütést, és ahogy 25 éve mindig, most is a Guru legyen veletek!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚLIUS 13-ÁN

JELENIK MEG


NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
12
www.pegi.info
ARMS™
RAGADJ MEG EGY JOY-CON KONTROLLERT ÉS LENDÍTSD A KAROD!
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
ARMS
JÚNIUS 16-ÁN
RAGADJ MEG EGY JOY-CON KONTROLLERT ÉS LENDÍTSD A KAROD!
Válaszd ki a karaktered, válassz karokat és küzdj, amíg bajnok nem leszel! Játssz barátok vagy családtagok ellen a rengeteg mókás játékmódban a Nintendo Switch konzolon.
MÁR KAPHATÓ!
A CSOMAG TARTALMA:
Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R) + Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Nintendo Switch hálózati töltő + HDMi kábel
www.nintendo.hu
CONQUEST entertainment

25 ÉVES A PC GURU

FIZESS ELŐ, AKCIÓKKAL VÁRUNK!

A 25 éves PC Guru féléves és éves előfizetései mellé többek között az alábbi játékok kérhetők, ez a lista azonban nem teljes. Az összes előfizetési konstrukcióért, valamint a magazin előfizetéséért látogass el a http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok webcímre! Figyelem: a korábbi előfizetőinknek hosszabbítás esetén kedvezmény jár, érdemes mindig frissíteni az előfizetést!

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + DAWN OF WAR 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**25.990 Ft**
Hosszabbítással:	**24.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + PREY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**25.990 Ft**
Hosszabbítással:	**24.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**10.070 Ft**
Hosszabbítással:	**9.570 Ft**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**

Itt a nyár, vele pedig a legfrissebb előfizetési akcióink. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Vagy csak az újságra vágysz? Akkor kedvezőbb áron kaphatod meg a magazin lapszámait, ha előfizetővé válsz!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.